+ PROMOÇÃO + PLAYSTATION 2 !!!

AINDA POR R$ 5,90

SUPER GAMEPOWER

www.sgponline.com.br

Direto dos cinemas!

Homem Aranha 2

DETONADOS:

Shrek 2

Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban

Lançamentos:

- Driv3r
- Full Spectrum Warrior, Thief: Deadly Shadows
- Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay
- Silent Hill 4: The Room
- Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- The Legend of Zelda: The Four Swords Adventures
- Mario vs Donkey Kong, Shrek 2, Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban, Sonic Advance 3

E muito mais!

POOL editora
EDITORA OPTION
Nº 113
R$ 5,90
ISSN 0104-611X

Elite Games

Playstation One

ORIGINAL

03 Controles Simples
02 Memory Cards
01 Multi Play
01 Multi Stick 8 in 1
01 Pistola
01 Cabo Super-Vídeo
01 Tapete de dedo
01 Cabo Extensor
01 Controle Translúcido
01 RF 2 Canal
01 Bolsa Exclusiva PS1
01 Camiseta Exclusiva PS1

R$ 349,99

TAPETE DE DEDO PS1

R$ 29,99

PISTOLA PS1

R$ 49,99

MULTIPLAY 4 ENTRADAS Ps1

R$ 49,99

MULTI STICK 8 IN 1 PS1

R$ 19,99

RF 2 CANAIS PS1

R$ 29,99

BOLSA EXCLUSIVA PS1

R$ 39,99

MEMORY CARDS PS1

R$ 19,99 CADA

CONTROLE TRANSLÚCIDO PS1

R$ 19,99 CADA

CABO S/VÍDEO UNIVERSAL PS1 / PS2 / X-BOX / 64 / GAME-CUBE

R$ 39,99

CABO EXTENSOR PS1

R$ 19,99

Despachamos para todo o Brasil
Visiste nossa loja virtual:

www.eduardusgames.com.br

Promoções Quero Tudo!

Playstastion 2

ORIGINAL

02 Controles Analógicos
01 Memory Card
01 Cabo Extensor
01 Controle DVD-Vídeo
01 Cabo de Super-Vídeo
01 DVD Região X
01 Suporte PS2
01 Pistola
01 Multi Play
01 Bolsa Exclusiva PS2
01 Camiseta Exclusiva PS2

R$ 999,99

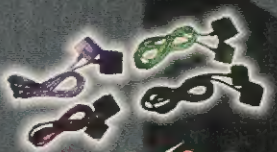
MEMORY CARD PS2

R$ 79,99

CONTROLE TRANSLÚCIDO PS2

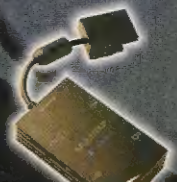
R$ 69,99

CABO EXTENSOR PS2



R$ 24,99

MULTIPLAY PS2



R$ 69,99

CABO S/VÍDEO UNIVERSAL PS1 / PS2 / X-BOX / 64 / GAME-CUBE

R$ 39,99

CAMISETAS EXCLUSIVAS PS1 / PS2

R$ 19,99 CADA

CONTROLE DVD PS2

R$ 69,99

PISTOLA PS2

R$ 69,99

BOLSA EXCLUSIVA PS2

R$ 49,99

SUPORTE PS2

R$ 29,99

Televendas: Fone: (11) 3104-5026 / Fax: 3105-5697

games@eduardusgames.com.br

www.egbrasil.com.br

sumário

CIRCUITO ABERTO

Nintendo realizou um evento em que explicou como a softhouse vai agir nos próximos anos.

NEWS

Estudo especula preço para PlayStation 3 e PSP

PLAYSTATION 2

Metal Gear Solid 3: Snake Eater 16
The Prince of Persia 2 17
The Lord of the Rings: The Third Age 17
Mortal Kombat: Deception 18
Half-Life 2 18
Under the Skin 19
Ace Combat 5: The Unsung War 20
Tekken 5 20
Winning Eleven 8 21
Devil May Cry 3 21
Spider-Man 2: The Game 26
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy 30
UEFA Euro 2004 31
Driv3r 31
Splinter Cell: Pandora Tomorrow 32
Silent Hill 4: The Room 34

NINTENDO DS

Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour 20
Sonic 21
Egg Monster Hero 21

ARCADE

Tekken 5 20

DETONADOS

Shrek 2 48
Harry Potter and the Prisioner of Azkaban 62

GAME BOY ADVANCE

Mario Pinball 22
The Legend of Zelda: The Minish Cap 22
Payback 22
Spider-Man 2: The Game 26
Harry Potter and the Prisioner of Azkaban 36
Sonic Advance 3 36
Shrek 2 37
Mario vs Donkey Kong 37

PC

The Prince of Persia 2 17
Knights of the Old Republic II: The Sith Lords 17
Splinter Cell 3 18
Spider-Man 2: The Game 26
Thief: Deadly Shadows 28
Full Spectrum Warrior 29
UEFA Euro 2004 31

GAME CUBE

The Legend of Zelda 16
The Prince of Persia 2 17
The Lord of the Rings: The Third Age 17
Metroid Prime 2: Echoes 18
Resident Evil 4 19
Odama 22
Spider-Man 2: The Game 26
Splinter Cell: Pandora Tomorrow 32
The Legend of Zelda: Four Swords Adventures 35

XBOX

The Prince of Persia 2 17
Knights of the Old Republic II: The Sith Lords 17
The Lord of the Rings: The Third Age 17
Mortal Kombat: Deception 18
Half-Life 2 18
Blinx 2: Masters of Time & Space 19
Rainbow Six 3: Black Arrow 20
Spider-Man 2: The Game 26
Thief: Deadly Shadows 28
Full Spectrum Warrior 29
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy 30
UEFA Euro 2004 31
Driv3r 31
The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay Starbreeze 33

FLASHBACK

E3: uma década acompanhando o crescimento da indústria 70

DICAS

PlayStation 2
LMA Manager 2004 38
Van Helsing 38
Future Tactics: The Uprising 39
Serious Sam: Next Encounter 39
Syphon Filter: The Omega Strain 39
Samurai Warriors 41
Ultraman 41
Shrek 2 41
La Pucelle: Tactics 41
Transformers 41
World Tour Soccer 2005 41

GameCube
Future Tactics: The Uprising 39
Serious Sam: Next Encounter 39
Custom Robo 41
Pikmin 2 42

Game Boy Advance
Shrek 2 42
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban 42
Mario vs. Donkey Kong 42
Street Jam Basketball 42
Serious Sam Advance 42
Sonic Advance 3 42
Shining Soul II 42
Van Helsing 42

Xbox
LMA Manager 2004 38
Van Helsing 38
Future Tactics: The Uprising 39
Sega GT Online 42
Metal Slug 3 42
The Chronicles Of Riddick: Escape from Butcher Bay 42
Full Spectrum Warrior 42
Manhunt 43

PC
The Sims: Mega Deluxe Edition 43

GAMESHARK
PlayStation 2
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban 44
Samurai Warriors 44
Shrek 2 45
Transformers 45
UEFA Euro 2004 45
Van Helsing 46

Game Boy Advance
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban 46
River City Ransom EX 46
Mario vs Donkey Kong 46
Sonic Advance 3 46

GameCube
The Legend of Zelda: Four Swords Adventures 46
Shrek 2 47
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban 47
Future Tactics: The Uprising 47
Custom Robo 47

carta do chefe

Fala, galera! 2004 está bombando com eventos esportivos. Em agosto vai ter Olimpíada, lá em Atenas, Grécia, o maior show do esporte do mundo. Mas enquanto os atletas se concentram na capital grega, o estrela do futebol europeu disputa a Eurocopa. Cheio de astros como Zidane, Beckham e Oliver Kahn, a copa do Velho Continente é atração também nos videogames. **UEFA Euro 2004** dá as caras no PlayStation 2, Xbox e PC. Dos gramados para o cinema. A tela grande forneceu os dois Detonados desta edição. A obra-prima **Shrek 2** mostra toda a sua magia nos consoles e PC. O ogro verde, junto com princesa Fiona e os mais diversos personagens como o Burro Falante, o Homem-Biscoito e o Gato de Botas, irão se aventurar no mundo de Tão Tão Distante. Falando em magia, o bruxo mais famoso do mundo infantil também chega em sua terceira versão. **Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban** está inteirinho detonado, com todos os cromos e desafios. Harry, Ron e Hermione gastarão muita sola de sapato e varinha mágica. Em junho, o Xbox trouxe uma linha de produtos sensacional, que inclui **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay**, **Thief: Deadly Shadows** e **Full Spectrum Warrior**, esses dois últimos também têm versão para PC. Mas o PlayStation 2 ataca de **Silent Hill 4**, o mais recente da série, que vai botar muito medo por aí. O console da Sony, e o GameCube, ganhou sua versão de **Splinter Cell: Pandora Tomorrow**. Por falar em GameCube, os fãs de Zelda podem comemorar mais um game da série: **The Legend of Zelda: Four Swords Adventures**, com muitas idéias boas. Pensa que acabou? Ainda tem a franquia **Driv3r**, a terceira versão do clássico, e **Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy**, um jogo original, que combina tiro e poder mental. Ambos para Play2 e Xbox. E o Game Boy Advance também vem forte: **Shrek 2, Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban** e **Mario vs Donkey Kong**. Caramba, cansei. Até o mês que vem!

Chefe

arte no envelope

Não perca tempo, mande seu desenho para a redação da **SuperGamePower** e concorra a um brinde surpresa!

PREMIADO

Inuyasha e Kagome foram representados com perfeição por Leandro Diogo Tsubamoto, de Ilha Comprida - SP. Com essa cara de bravo, nenhum youkai vai querer se intrometer com Inuyasha.

Os inseparáveis Jak e Dexter estão em ação. A autoria do desenho é de Adriano de Jesus Sevilha de Oliveira, de Santos - SP.

Kain e Azael em mais um capítulo sangrento. A cena foi retratada por Edmar Carlos da Silva, de São Paulo - SP.

Hummm... boa idéia para uma nova revista. James Marcio Dias, de Taboão da Serra - SP, arrasou na versão animê da Marjorie.

Sabe o Mario? Ele está no papel verde de Rodrigo Jordy Nascimento Oliveira, 10 anos. Ele é de Boa Vista - RR. Mario está com o uniforme de texugo.

Jean Rocha Barbosa, de Iguape - SP, apostou no clima sombrio, bem ao estilo do personagem Corvo.

Fox McCloud mostra os dentes pelo lápis de Adriano Ferreira de Andrade, de Quirinópolis, GO. A raposa está pronta para detonar.

Mande sua Arte no Envelope para a redação da SuperGamePower
Rua Isabel de Góis nº 8, bl3, cj 93 - Cep 04173-150
Jd. Botucatu - São Paulo - SP

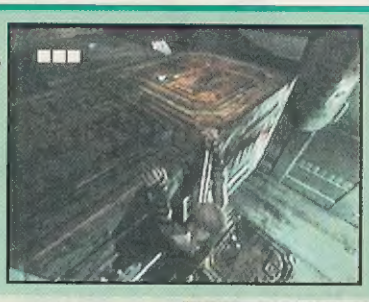
A gata de Slayers está no traço de Michel Alues, de Osasco - SP. Só não entendemos o que significa o "Art Book" que está escrito na folha.

Ranking dos 10 Melhores

Segundo os críticos da SuperGamePower

1 CHRONICLES OF RIDDICK: THE ESCAPE FROM BUTCHER BAY

Baseado num filme meia-boca, com o astro Vin Diesel, o game supera as expectativas. O trabalho dos gráficos é um dos melhores do Xbox e mistura combate com ação furtiva. Definitivamente, a redenção dos jogos vindo de filmes.



2 FULL SPECTRUM WARRIOR

Jogo de estratégia cercado de muitas expectativas. E não decepciona. O realismo é levado às últimas conseqüências, afinal, é baseado num simulador feito para os exército americano. Para entrar no clima militar.

3 SILENT HILL 4: THE ROOM

O game de terror da Konami chega à quarta versão mais sombrio que nunca. Henry Townsend está preso em seu próprio apartamento e um portal pra lá de esquisito é a única saída. Muito mistério aguarda o jogador.

4 THIEF: DEADLY SHADOWS

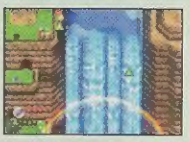
O estilo lembra Splinter Cell, mas o clima é totalmente diferente. Controlando um fora-da-lei, o jogador vive nas sombras de uma cidade cheia de detalhes. Os efeitos de luz e sombra estão ótimos, mas há queda de frames.

5 SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

O novo Splinter Cell chega ao PS2 e Cube com novas fases e diversão garantida. Espreite nas sombras na pela do agente Fisher para acabar um grupo terrorista. Ótimo roteiro de Tom Clancy.

6 THE LEGEND OF ZELDA: THE FOUR SWORDS ADVENTURES

Esse é um Zelda um pouco diferente. Trata-se de uma versão mais de competição, em que o objetivo é conseguir mais Force que os oponentes. Mas também será necessário cooperar para resolver os quebra-cabeças.



7 HARRY POTTER E O PRISIONEIRO DE AZKABAN

Acompanhe as aventuras do terceiro ano da Escola de Hogwarts. Harry e seus amigos enfrentarão vários perigos e também os terríveis Dementadores, guardiões da prisão de Azkaban.

8 DRIV3R

Tanner e Tobias estão mais uma vez prontos para estabelecer a lei. Como policial disfarçado, Tanner faz todo tipo de serviço a bordo de diferentes veículos. As cidades são enormes e detalhadas. Clima de filme de Hollywood.

9 MARIO VS DONKEY KONG

Mario e Donkey voltam às suas origens, num game que lembra, um pouco, o primeiro Donkey Kong, de mais de 20 anos. As fases possuem inúmeras armadilhas e cabe ao jogador encontrar o caminho mais curto para a saída.

10 SONIC ADVANCE 3

A Sega tem mantido ótimo padrão de qualidade na série Sonic. Voltando ao sistema de duplas, cinco personagens do mundo de Sonic se aventuram em diversos cenários que misturam muitas acrobacias, velocidade e exploração.

Os vídeos dos jogos que bombaram na E3

Ok, a E3 foi em maio, mas ainda tem um rescaldo da maior feira de games do planeta. As principais empresas disponibilizaram vídeos e mais vídeos de seus principais lançamentos. Tem Zelda, Metal Gear, Resident Evil 4, jogos para dar e vender. Prepare o seu modem para baixar muitos megabytes.

Nintendo

Nintendo DS

http://www2.nintendo.co.jp/ds/ds_hardware.wmv

http://www2.nintendo.co.jp/ds/ds_software.wmv

The Legend of Zelda

http://www.nintendo.com/gameminiav?gameid=54610f14-1826-4d46-9981-8f72874aee2e

Metroid Prime 2: Hunters

http://www.nintendo.com/gameminiav?gameid=m-Game-0000-1699

Sony

Gran Turismo 4

http://www.playstation.jp/ch/pv/asx/pv_gt4_e3.asx

http://www.playstation.jp/ch/pv/asx/mv_gt4_hongkong_qv.asx

http://www.playstation.jp/ch/pv/asx/mv_gt4_hongkong_dv.asx

http://www.playstation.jp/ch/pv/asx/mv_gt4_amalfi_qv.asx

http://www.playstation.jp/ch/pv/asx/mv_gt4_amalfi_dv.asx

Konami

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

http://www.konamijpn.com/products/mgs3/japanese/index.html

Metal Gear Acid

http://www.konamijpn.com/products/mga/japanese/trailer.html

Enthusia Professional Racing

http://www.enthusia-racing.com/

Rumble Roses:

http://www.konamityo.com/rumbleroses/movie/wm_0513rr_mq.wmv

Capcom

Resident Evil 4

http://www.capcom.co.jp/bio4/english.html

Devil May Cry 3

http://www.capcom.co.jp/devil3/e3_movie_p.html

Viewtiful Joe 2

http://www.capcom.co.jp/clover/eng/clover_studio.html

Capcom Fighting Jam

http://www.capcom.co.jp/fighting_jam/e3mov.html

Ubisoft

The Prince of Persia 2

http://www.princeofpersiagame.com/teaser/us/

Sega

Phantasy Star Universe

http://phantasystaruniverse.com/top.html

SGP? responde

E aí galera da **SGP**, eu gostaria de saber quantos polígonos gera esse novo portátil da Sony?

Gilberto Ferreira de Souza, por e-mail

Chefe: *caro Gilberto, segundo a Sony, o PSP tem capacidade de processar 33 milhões de polígonos por segundo, pouco menos que a metade do PlayStation 2. Quer dizer, esses são os dados que a empresa diz que faz, naquelas condições extremas, que nunca acontecem num jogo de verdade. Bom, vamos esperar pelos dos jogos do PSP, aparelho que sai agora no final do ano no Japão.*

Por Favor, me mandem os cheats para **Tony Hawk's Pro Skater 4** do PlayStation, pois estou tendo dor-de-cabeça tentando debulhar o jogo. Obrigado.

Magno de Souza, por e-mail

LM: *aí, Magno. Vê se essa dica dá uma ajuda.*
Vença um objetivo: *Selecione um objetivo. Pause o jogo. Segure L1 e digite △, →, ↑, X, →, ○, ↑, △, □, ←, ↑, X para completar o objetivo. Repita a dica para desfazer o efeito.*
Jogar com os skatistas secretos: *quando for criar um skatista entre com um dos nomes a seguir: $%@!, Aaron Skillman, Adam Lippman, Andrew Skates, Andy Marchal, Angus, Atiba Jefferson, Ben Scott Pye, Big Tex, Brian Jennings, Captain Liberty, Chauwa Steel, Chris Peacock, ConMan, Danaconda, Dave Stohl, DDT, DeadEndRoad, Fakes The Clown, Fritz, Gary Jesdanun, Grjost, Henry Ji, Jason Uyeda, Jim Jagger, Joe Favazza, John Rosser, Jow, Kenzo, Kevin Mulhall, Kraken, Lindsey Hayes, Lisa G Davies, Little Man, Marilena Rixfor, Mat Hoffman, Matt Mcpherson, Maya's Daddy, Meek West, Mike Day, Mike Lashever, Mike Ward, Mr. Brad, Nolan Nelson, Parking Guy, Peasus, Pete Day, Pooper, Rick Thorne, Sik, Stacey D, Stacey Ytuarte, Stealing Is Bad, Team Chicken, Ted Barber, Todd Wahoske, Top Bloke, Wardcore, Zac ZiG Drake.*

Quando sairá um novo Dragon Ball Z: Budokai para PlayStation 2? Ninja Gaiden sairá também algum dia? Obrigado.

Igor Marcel, por e-mail

BB: *é camarada Igor, Ninja Gaiden pro PS2 não tem previsão para rolar. O próximo Dragon Ball Z: Budokai é o de número três, que sai em novembro.*

Queria saber se existe algum truque para Rainbow Six 3 de PS2.

Israel, por e-mail

LM: *existe. Quer saber? Então lá vai.*
Todos os mapas na Custom Mission: *Entre no menu com Campaign, Custom Mission, Split Screen etc. e digite L1, R2, L2, R1, ←, →, □, ○, para liberar todos os mapas da Custom Mission e os níveis de dificuldade da Practice Missions.*

Gostaria de obter dicas do jogo The Thing (PS2). Desde já agradeço.

Patrícia Fitipaldi, por e-mail

MB: *querida Patrícia, o jogo The Thing não tem muitas dicas. Na verdade, existe só um trailer especial, que aparece depois de esperar um minuto na tela de menu principal do game*

AKIRA AGORA

Ok, eu sei que o pessoal se matou de trabalhar na edição passada para trazer todas as informações da E3. Mas, sabem como são as coisas, a pressa é inimiga da perfeição. Na página de 10 e 23 houve uma escorregada no inglês. Saiu Eletronic, em vez de Electronic, nos títulos. E cade o Half-Life 2 que está na capa? Pois é, acabou sendo esquecido em meio a tantos jogos. Na pré-estréia deste mês trouxemos as informações atualizadas sobre o game de PC. E é realmente ruim do pessoal acertar o nome da Namco. Saiu "Nanco" de novo na página 22. Vou aconselhar o chefe a usar o seu novo chicote. E o que viria ser o "Prince of Pérsia 2"? Gente, ou tudo em inglês ou em português, né. Parece o samba do inglês piradão. Vamos para a página 31, que saiu uma foto repetida na matéria de Guilty Gear. Reproduzo aqui a foto e legenda corretas. E o Rockman Zero 3, hein? Puseram a ficha do Metroid: Zero Mission. É tudo "Zero", vai ver confundiram. Sem condição. Fui!

Rockman Zero 3

Capcom
Ação
1 jogador

8.5

Controle 9.0

Os comandos estão muito bem trabalhados e há várias formas de trocar de armas. Os controles básicos como correr e pular também estão bons.

Diversão 8.5

É um jogo bem competitivo e com dificuldade bem desafiadora. Tem elementos de exploração, com muitos cards para pegar.

Gráfico 8.5

Os cenários estão detalhados e os personagens, bem animados. É um trabalho como sempre competente da Capcom.

Som 8.0

A trilha sonora segue a tradição da série com sons eletrônicos, meio futuristas como Rockman Zero 3 pede.

Rigoroso! - *Por Baby Betinho*

O sistema de avaliação é bastante rigoroso, sendo difícil se manter na classe A. Alguns chefes também são casca-grossas além da conta.

DICA: *inclua os especiais dentro de combos para maior eficiência.*

Escreva sempre para a *SuperGamePower*, a melhor revista de games do planeta!!! O Chefe quer saber sua opinião sobre o que rola na revista.

SUPERGAMEPOWER
Rua Isabel de Góis 8, Bl. 3 Cj. 93
Jd. Botucatu - São Paulo - SP
CEP 04173-150

classificados

Vendo um Nintendo 64 com 3 controles, 6 fitas e Memory Card. Tudo pela bagatela de R$ 300,00. Tratar com Almir Pereira no telefone (0xx11) 5933-3614 após as 21 horas ou no celular (0xx11) 9820-8679.

Vendo um Teclado para internet do freamcast, mais um Memory Card de 200 blocos com tela e 16 cds (shemmue I, Head Hunter, Boote outrios) mais um Super Nintendo com 2 controles e 1 fita (Harley`s Humongous Adventure por apenas R$300,00. Tratar com Marcelo Vitor Moraes Mapo
Tel:. (0xx15) 236-6928 ou 236-6110

Vendo 1 Playstation com 20 Jogos, 1 Controle e 1 Memory Card por R$290,00 e um Nintendo 64 com 2 controles e 2 jogos originais por R$ 240,00
Tratar com Flávio ou Eduardo no Tel (0xx11)9662-3977 ou via email: vendoplay64@yahoo.com.br

Vendo 1 Nintendo 64 em ótimo estado de conservação, com 1 Controle, 1 Memory Card e 1 Cartucho Original 007 Goldeneye por apenas R$220,00 ou trocopor 1 Playstation
Trata com Flávio Quierozno telefone (0xx11)5661-1648

SuperGamePower
Rua Isabel de Góis, 8, Bl.3 Cj. 93
Jd. Botucatu - Cep 04173-150
São Paulo - SP

PROMOÇÃO

HOMEM-ARANHA

A foto é apenas ilustrativa

Como Peter, ou melhor, como o famoso Homem-Aranha, como você usaria seus poderes para conseguir levar o um PlayStastion 2 para casa? Escreva sua idéia para *SuperGamePower* em três linhas. A melhor carta levará para casa um PlayStation 2. Boa sorte!

PROMOÇÃO HOMEM-ARANHA GAMEPOWER

Envie este cupom até 10 de setembro de 2004.

Nome:_____ Idade:_____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____

Cep:_____ Tel. _____

e-mail: _____

Como usaria poderes de Homem-Aranha para ganhar o PlayStation 2?

_____

_____

_____

Vencedor da Promoção Edição 110

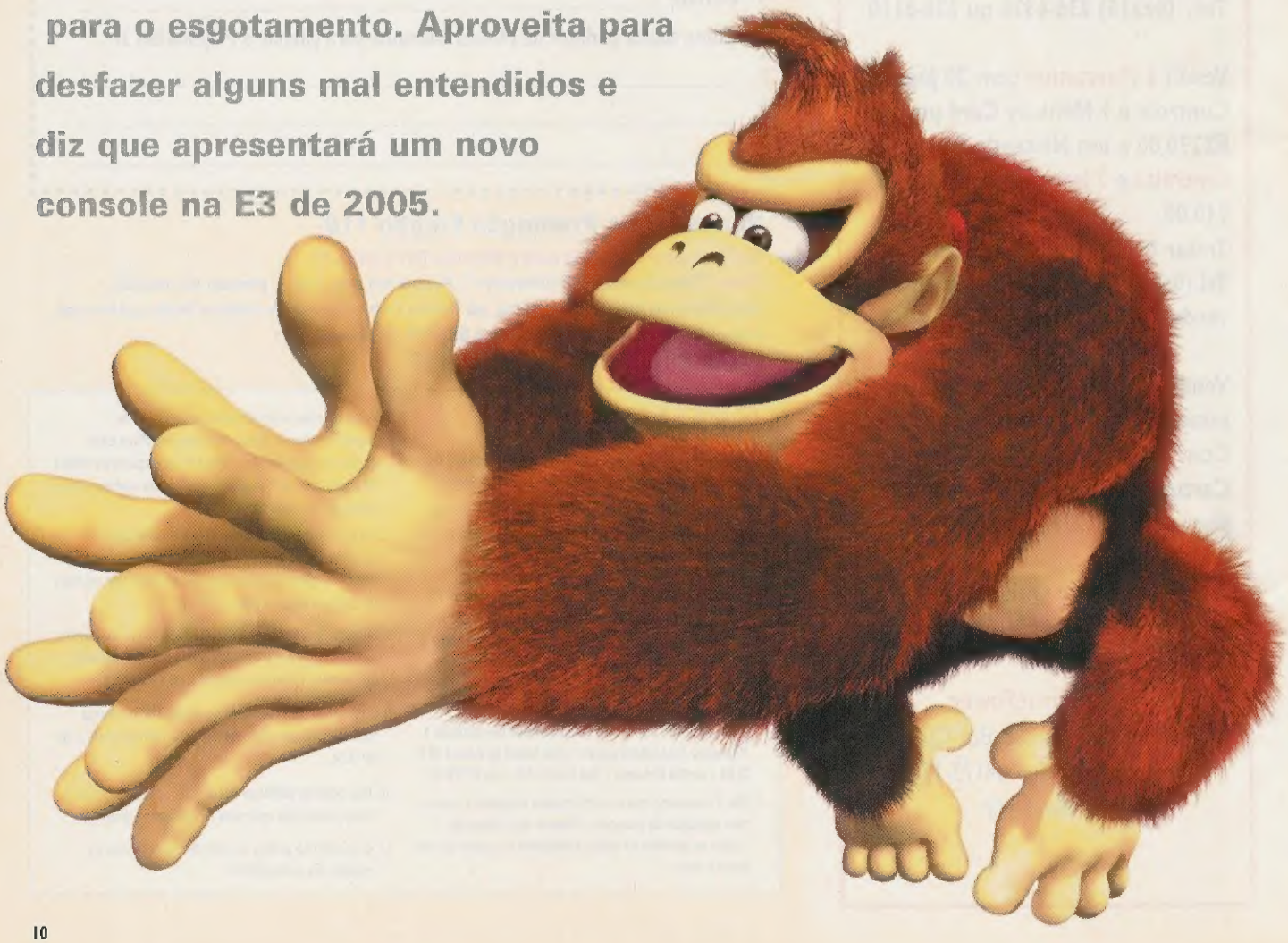
Que jogo você inventaria para o Nintendo DS? E porque?
Frase: "SuperGamePower Adventure". Porque em uma tela, o pessoal da redação trabalharia na revista, e na outra, eu ficaria com o chicote do chefe e fazia a galera dar o sangue para que a SGP continue a MELHOR do Mundo!
Paula Antonia Calfa. Birigui-SP

REGULAMENTO

1. Essa promoção é válida em todo o território nacional no período compreendido entre 01/07/2003 e 10/09/2004.
2. Os participantes da promoção deverão escrever (em no máximo 3 linhas) uma frase contendo, com os poderes de Homem-Aranha o que voê faria para ganhar um PlayStation 2? E enviar por carta, contendo nome completo, endereço, telefone, data de nascimento e CPF. Na hipótese de o participante ser menor de 18 anos, deverá enviar, juntamente com os dados acima, o nome e CPF do responsável.
3. Cada participante poderá enviar quantas cartas quiser, desde que seja uma por envelope, contendo as informações do Cupom. As cartas deverão ser nominais à *Promoção meu agente secreto* – Rua Isabel de Góis, 8 Bl 3 Cj 93 – Jardim Botucatu – São Paulo - SP - Cep 04173-150.
4. Não é necessário que os participantes adquiram a revista para participar da promoção. Pode-se tirar cópias do cupom ou escrever os dados solicitados no cupom em um papel à parte.
5. As descrições serão julgadas pela redação da *SuperGamePower*. Serão decisões definitivas e em caráter irrevogável, observando-se os seguintes critérios de julgamento: originalidade, criatividade e adequação à proposta da promoção.
7. Os participantes cedem desde já à Editora Option, definitivamente, todos os direitos autorais patrimoniais das descrições enviadas, sem que isso acarrete em ônus de qualquer espécie para a Editora.
8. Somente serão aceitas as cartas com selo de postagem carimbado até o dia 10/09/04, sendo automaticamente descartadas as cartas enviadas após esse prazo.
9. O resultado será publicado na edição 116 da revista *SuperGamePower*. Os prêmios serão entregues até o dia 25/12/04.
10. Não poderão participar dessa promoção os parentes e funcionários das empresas envolvidas na promoção.
11. O prêmio não poderá ser revertido em dinheiro ou trocado por outro prêmio.

NINTENDO APOSTA NA Inovação

Big N divulga o direcionamento empresarial e reforça sua posição de buscar alternativas a um mercado que julga caminhar para o esgotamento. Aproveita para desfazer alguns mal entendidos e diz que apresentará um novo console na E3 de 2005.



O presidente Satoru Iwata segura o Nintendo DS na apresentação: novos caminhos para a empresa.

A Nintendo realizou um evento em que explicou seu direcionamento empresarial, isto é, como a softhouse vai agir nos próximos anos. Basicamente, está reforçando a linha adotada nos últimos tempos pela empresa, de seguir caminhos alternativos, buscando inovações, novas maneiras de jogar, em vez de apostar puramente na corrida tecnológica, como fazem a Sony e a Microsoft, que buscam criar produtos cada vez mais poderosos. A Nintendo deve ter sacado que não tem mais cacife para competir nesse campo com essas duas empresas. A Sony é um conglomerado complexo de bastante tecnologia, capaz de desenvolver sozinho tudo que precisa, além de ter muito dinheiro. A Microsoft, por sua vez, é um monstro financeiro, que busca na força do dinheiro o estabelecimento de seu videogame, o Xbox, vendido por preço menor que o valor de custo. Quer dizer, a empresa de Bill Gates pode não ter tecnologia própria para videogame, mas ela compra de fabricantes top de linha, como a nVidia. Voltando a Nintendo, a primeira materialização do atual direcionamento da empresa é o Nintendo DS, o portátil de duas telas apresentado na E3 deste ano. Além disso, a Big N buscará a tal inovação nos atuais jogos de GameCube e Game Boy Advance. O ponto alto da apresentação foi a divulgação de um novo console, a ser desvendado na E3 do ano que vem. Esse console será um desktop, como o GameCube, e tem nome-código de Revolution. A Nintendo deixou claro que não falará do aparelho até a E3 de 2005, uma estratégia para não tirar atenção do Nintendo DS.

Revolution: inovação na TV e no monitor

Satoru Iwata, presidente da Nintendo, afirmou que um novo console está sendo desenvolvido pela empresa, agora que acabou o projeto do Nintendo DS. Mas Iwata avisa que não se trata de uma máquina como os sucessores do PlayStation 2 e do Xbox, com capacidade matadora, que apostam na velocidade de processamento e

Nintendo DS: primeiro portátil sob a política da inovação.

PSP: superportátil pode tocar vídeos e música, mas será caro e tem uma barreira a superar, a da bateria.

na qualidade gráfica. Segundo a Nintendo afirma que acabou a época que os consumidores se sentiam satisfeitos só com capacidade de máquina. Sendo assim, a mesma filosofia que norteou o projeto do DS será usada no Revolution: inovação é a palavra-chave, isto é, a Nintendo não está buscando tecnologia de próxima geração e sim maneiras novas de jogar, jogabilidade de próxima geração. Iwata brincou dizendo que esse videogame não terá duas telas. Mas poderá ser plugado em TV comum ou monitor de computador. Esse aparelho será mostrado na E3 de 2005; até lá a Nintendo ficará de boca calada.

Nintendo põe os jogadores no mesmo patamar

Segundo a visão da Nintendo o mercado japonês se encontra em queda desde 1997. Os jogos ficaram cada vez mais evoluídos, mas a empresa vê que isso chegou a um limite. Agora, existem dois grupos de jogadores: os casuais, que jogam de vez em quando, e os "heavy users", usuários experimentados que tem no jogo o seu passatempo predileto. Iwata vê o afastamento do primeiro grupo devido a complexidade dos games atuais. As vendas começam a baixar pela impossibilidade de atender aos dois públicos ao mesmo tempo. A resposta para isso são os tradicionais Pokémon, Kirby e Pikmin, jogos que a Nintendo vê como fáceis de aceitar e, ainda assim, com profundidade suficiente para agradar os mais experientes. No campo do hardware, esse papel estará com o Nintendo DS, que inova na jogabilidade com a tela sensível ao toque, duas telas e detector de voz. No GameCube, por exemplo, a busca pela inovação está em jogos como Donkey Kong: Jungle Beat, um jogo de ação em que se usa o controle em forma de bongô, usado em Donkey Konga, jogo musical. E, em Mario Party 6, quer ir mais longe. Alguns dos minigames poderão ser jogados sem o controle.

Donkey Kong: Jungle Beat é um jogo de ação que usa o controle em forma de bongô.

Nintendo DS: atendendo a todos os públicos

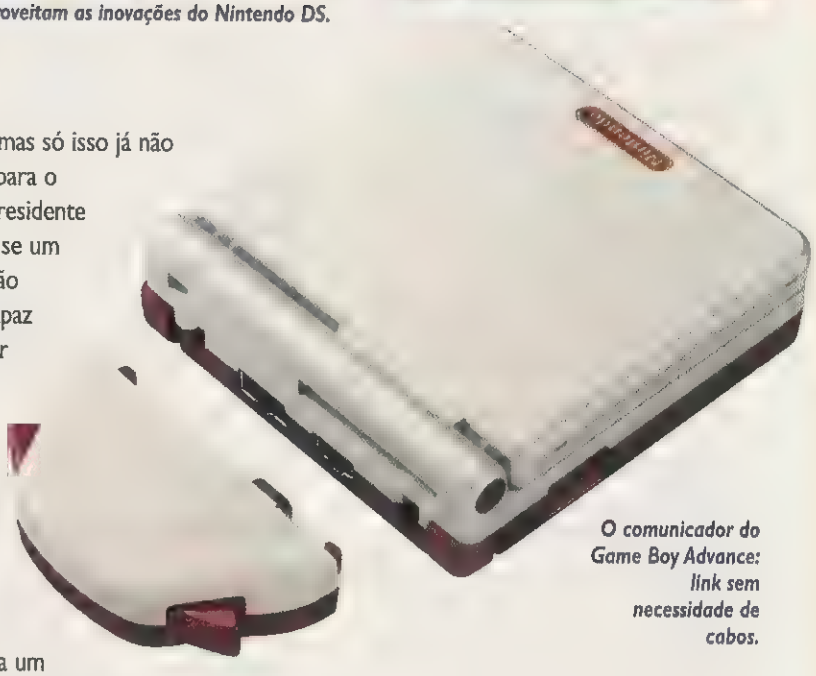
O novo portátil da Nintendo pretende apostar em experiências mais sensoriais com o auxílio da caneta. E, com essa inovação, quer colocar todos os jogadores no mesmo patamar. A Nintendo aproveitou para responder alguns pontos que ainda

Metroid Prime: Hunter, Pac-Pix e Wario DS: jogos que aproveitam as inovações do Nintendo DS.

não ficaram claros no Nintendo DS. Com relação à duração de bateria, também um ponto crítico do PSP da Sony, a Nintendo diz que depende de como a aparelho será usado e que está estudando como será apresentado esse dado. Mas espera que dure entre 10 e 20 horas. Alguns analistas prevêem que a Nintendo e a Sony teriam dificuldade de conseguir telas de cristal líquido, já que a demanda pelo produto é muito grande hoje, usado em produtos como celulares e câmeras digitais. A Nintendo diz que está tranqüila já que tem na Sharp um fornecedor bastante estável a ainda está procurando por outras empresas. A empresa está estruturada para conseguir suprir a demanda de jogos para os seus três consoles. E o preço do Nintendo DS? Ainda não está definida, mas não será muito superior ao do Game Boy Advance. Analistas dizem que o Nintendo DS pode custar entre 150 e 200 dólares. Nos sites EBGames e Gamestop já fazem pré-venda do aparelho por 199 dólares. O portátil sai no final do ano no Japão e EUA.

Esclarecendo mal entendidos

A Nintendo aproveitou a oportunidade para deixar claro que não é tecnófoba - avesso à tecnologia - ou que não liga para o acesso online. Iwata diz que a tecnologia é importante, mas só isso já não é suficiente para o público. O presidente tem dúvidas se um videogame tão poderoso, capaz de renderizar cada fio de cabelo de um personagem, por si só, seja um sucesso de vendas. E faz eco com a Electronic Arts, uma das maiores softhouses do mundo, que diz a próxima geração de consoles ainda será sucesso comercial, mas o que vem depois disso será necessário pensar em novas estratégias. As duas telas e o touch panel não são tecnologias totalmente novas, mas usá-las em um videogame é uma novidade. Entre Microsoft, Sony e Nintendo, esta é a que tem o fator online menos desenvolvido. A Nintendo diz que não dá as costas para a rede. Apenas diz que há problemas estruturais, como os custos para o usuário, para que se torne um mercado realmente interessante. Enquanto isso a Nintendo prefere apostar em dispositivos sem fio, como os que foram lançados junto com o Pokémon Fire Red/Green Leaf. O Nintendo DS também tem comunicador sem fio. A Big N também diz não mira apenas as crianças e pré-adolescentes em seus jogos e sim que tenta fazer com que seus títulos sejam jogados por pessoas das mais diversas faixas etárias. Não é política da Nintendo fazer jogos para públicos específicos como os jogos adultos, com sexo e violência, e que há softhouses talentosas nessas áreas. Assim, a Nintendo espera se dar bem no próximo round da guerra dos videogames.



O comunicador do Game Boy Advance: link sem necessidade de cabos.

Microsoft Urgente

Publicado suposta especificação do sucessor do Xbox

Saiu na Internet um suposto texto com especificações do Xenon, nome-código do sucessor do Xbox. O trabalho teria como autor Pete Isensee, líder do time de desenvolvimento da Xbox Advanced Technology Group. As informações do documento batem com o que as softhouses receberam da Microsoft, mas vale notar que as informações abaixo não são oficiais. As especificações finais podem mudar mas a estrutura básica do console está definida. Por ora, a CPU é uma PowerPC de 3,5GHz, GPU da ATi de 500MHz e 256MB de memória. O sistema operacional é um Windows NT modificado e a interface gráfica usa um superset do Direct3D 9.0. As metas do Xenon são três: 1) inovar nas funções que os desenvolvedores necessitam; 2) maximizar a performance geral em vez de funções específicas e 3) eliminar os gargalos do Xbox, que é a falta de memória e de largura de banda.

CPU: É uma PowerPC com três núcleos independentes, cada um de 3,5GHz. Cada núcleo pode rodar duas instruções (thread) simultaneamente, o que significa seis instruções por clock. No pico de performance, a CPU poderá rodar 21 bilhões de instruções por segundo. Também terá funções anti-pirataria e anti-hacking. Além de possuir os registradores usuais de PowerPC, a versão especial para o Xenon possui mais 128 registradores de vetor por thread. Cada núcleo possui cache L1 de dados e de instrução de 32KB cada um. Os três núcleos dividem um cache L2 de 1MB, que também pode ser acessado pela GPU, uma característica bastante incomum.

GPU: O chip gráfico é da ATi, com clock de 500MHz. Possui 48 unidades lógicas que processam 64 threads em grupos de 64 vértices ou pixels. Cada unidade pode processar uma operação de vetor e uma de escala por ciclo de clock. Isso significa, no máximo, 48 bilhões de operações de shader por segundo. A taxa de preenchimento de pixel é de 4 bilhões por segundo ou 16 bilhões com anti-aliasing de 4x. Em termos de polígonos, a performance é de 500 milhões de vértices ou triângulos por segundo. Possui EDRAM interna de 10MB.

Memória e largura de banda: A memória é de uso geral, acessível tanto pela CPU e pela GPU. São 256MB. A taxa de transferência é de 22,4GB por segundo. O Front Side Bus possui velocidade de 10.8GB para leitura e a mesma taxa para escrita, o que significa mais de 20 vezes a do atual Xbox.

Áudio: O som usa o sistema XMA, baseado na WMA Pro, com qualidade superior à ADPCM e com compressão da ordem de 1/6 a 1/12.

Dispositivos de entrada/saída: O console foi desenvolvido pensando nas funções multijogador. Possui uma placa de rede 10/100-BaseT e tem suporte a quatro controles, além de duas portas USB 2.0. Por falar em controles, os botões Branco e Preto será retirado e dois novos botões L e R serão incluídos, com uma configuração similar ao PlayStation 2.

Armazenamento: O Xenon terá suporta inúmeros dispositivos de armazenamento seja offline como cartões de memória e drives USB ou online, via Xbox Live ou cabo de rede. Os cartões de memória serão inseridos no próprio console e não mais nos controles. Terá duas entradas de cartão. O disco rígido poderá não vir de fábrica, mas terá suporta ao dispositivo. O leitor de DVD é de 12x, com taxa de transferência de 16 MB por segundo.

Notas finais

Tudo isso deverá tem previsão de chegar às lojas em fins de 2005. O aparelho não será compatível com o Xbox atual, mas o Xenon tem poder suficiente para emulá-lo. Sendo um console multithread, programar jogos poderá ser mais complicado, o que aumenta a necessidade do XNA, a plataforma de desenvolvimento integrado da Microsoft. E o console deverá ser mais compacto.

ONIMUSHA PODE TER CONTINUAÇÃO

Apesar de a trilogia Onimusha ter terminado, Keiji Inaba, da Capcom, disse que a série poderá crescer, devido à demanda dos fãs. No caso, os jogos deverão ter um enredo completamente novo, depois da destruição de Nobunaga. Inaba também disse que jogos de PSP e DS também estão sendo produzidos. Para o portátil da Sony há a previsão de ter Vampire Chronicle (da série Dark Stalkers), Devil May Cry e Viewtiful Joe. No DS também haverá um Viewtiful Joe, além de Gyakuten Saiban e Megaman Battle Network.

ARCADE NOVO NA PRAÇA

A Taito lançará uma nova placa de arcade em conjunto com a Toshiba. Com o nome de Type X, usa sistema Windows e Direct X. O hardware é composta por uma Celeron 2.5GHz, chipset 865G e aceleradora ATi Radeon 9200SE.

Por dentro da Sony

PlayStation 2 aumenta vendas

Depois de anunciar a redução de preço de seu console para 149 dólares, houve um acréscimo de 216% na primeira semana, isto é mais de três vezes. E, na segunda e terceira semanas, o aumento foi de 141%, duas vezes e meia em relação à semana antes do aumento. Isso representa, em média, 150 mil consoles por semana. As informações são da própria Sony.

Estudo especula preço para PlayStation 3 e PSP

Um novo estudo feito por analistas prediz que o sucessor do PlayStation 2 pode custar cerca de 500 dólares, devido à possível inclusão de funcionalidades como gravador digital de vídeo - e conseqüentemente de um disco rígido - e DVD gravável, funções presentes no PSX. Para o portátil da Sony, o estudo diz que deverá custar cerca de 249 dólares, com jogos a 30 dólares. E também afirma que a indústria do videogame vai crescer mais que a das publicações, CDs e DVDs nos próximos 10 anos, pelo menos. Para os próximos três anos, os jogos terão crescimento de 11,4% ao ano, enquanto os livros e CD terão aumento de menos de 5% e a dos filmes, de 2 a 4%.

Sony pode vetar conversões

Segundo desenvolvedores, a Sony está adotando uma postura de vetar simples conversões de jogos de PlayStation 2 para o PSP. Para obter a aprovação da gigante japonesa, os jogos deverão ser ou totalmente originais, ou franquias que aproveitem as funções do portátil. Só falta a Sony explicar a diferença entre Gran Turismo 4 e Gran Turismo Mobile.

Sony entra no negócio dos animês

A vocação eclética da Sony achou mais um nicho onde atuar. Tratam-se dos animês, animações japonesas, que agora está em moda, com títulos como a Viagem de Chihiro, que ganhou o Oscar. Para isso, a gigante japonesa montou o estúdio Aniplex, que é responsável por títulos como Fullmetal Alchemist e o longa-metragem de Naruto.

CURTAS

• A Vivendi Universal, uma das maiores distribuidoras do mundo, vai demitir mais de 350 pessoas nos EUA.

• Chris e Ron Millar, criadores de Diablo, deixaram a Blizzard para se juntar a Lionhead Studios, de Peter Molyneux.

• A Ubisoft patenteou o nome Splinter Cell: Chaos Theory, que pode ser o nome oficial de Splinter Cell 3.

• True Fantasy Live Online, o primeiro RPG online da Xbox, foi cancelado.

• Daredevil Comes to Life, jogo sobre o Demolidor, foi cancelado. Seria lançado para PlayStation 2, Xbox e GameCube.

• A Konami adquiriu as licenças do desenho Dragon Booster, desenho americano que ainda vai estrear.

EQUIPE DE TWIN SNAKES TRABALHA EM NOVO FILME DE GODZILLA

Yoji Shinkawa, responsável pelas artes da série Metal Gear Solid, vai trabalhar no filme Godzilla Final Wars, em comemoração aos 50 anos do monstro mais temido e amado pelos japoneses. A direção do filme está a cargo de Ryuhei Kitamura, que dirigiu todas as cenas de demo de Metal Gear Solid: The Twin Snakes para GameCube.

Notícias da Nintendo

Diretor confirma Zelda para Nintendo DS

O diretor Eiji Aonuma, da Nintendo, afirmou que há três Zelda em produção, um para cada console: GameCube, Game Boy Advance e Nintendo DS. O de GBA se chama The Minish Cap, e o de Cube ainda não tem nome oficial. Mais informações da versão de Cube você confere em Pré-Estréia.

PictoChat pode ser soft interno do DS

O software de mensagem instantânea PictoChat, para o Nintendo DS, pode ser embutido no próprio portátil, em nome da praticidade. A Nintendo diz apenas que está estudando a possibilidade.

Novo Game Boy na prancheta

O chefe da Nintendo européia David Gosen afirmou que um novo Game Boy está sendo desenvolvido. Não foi revelado mais detalhes do novo aparelho.

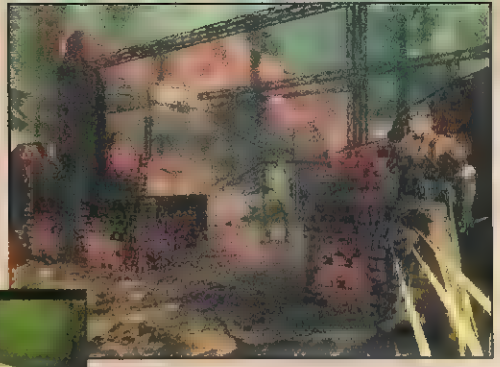
Nintendo 64 faz 8 anos

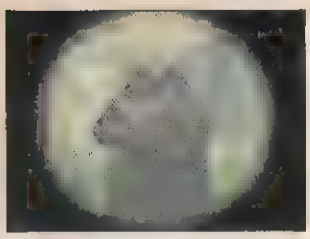
Lançado em 23 de junho de 1996 no Japão, o Nintendo 64 foi o primeiro consoles com gráficos 3D coloridos da empresa. Ainda usando cartuchos, não foi um sucesso comercial, apesar de grandes jogos como The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Super Mario 64 e GoldenEye 007. Como aponta o presidente Satoru Iwata, o console trouxe funcionalidades que são padrões hoje em dia como o joystick analógico e a função de vibração.

Notas do Revolution

Segundo fontes do mercado, a Nintendo poderá lançar o Revolution, o próximo console desktop da empresa, na mesma época dos concorrentes, os sucessores do PlayStation 2 e do Xbox. E a linha inicial de jogos deve incluir Mario, Zelda e Mario Kart. Poderá ter grande interatividade com o Nintendo DS e há possibilidade de ter disco rígido e leitor de DVD.

Metal Gear Solid 3: Snake Eater





KONAMI

Ação

Final de 2004

Metal Gear Solid 3 conta o passado de Solid Snake, quando ainda parecia pertencer ao exército americano. O game começa com o herói da Konami realizando um salto conhecido como HALO (High Altitude Low Opening), isto é uma técnica bastante arriscada em que o soldado se joga de grandes altitudes e abre o pára-quedas quando estiver numa altura crítica, cerca de 300 metros acima do solo. Essa técnica evita que os pára-quedistas sejam vistos com facilidade. Algumas novas técnicas podem ser conferidas na nova série de fotos. Usando um rifle de longe distância, com alto poder de penetração, Snake pode matar vários inimigos com um tiro, caso eles estejam enfileirados. Como já foi divulgado, Snake precisa comer para sobreviver. A barra de stamina é um medidor à parte da energia principal. A stamina alimenta a energia e só é recarregada com alimentos. Mas, na floresta, Solid tem de se virar para caçar o que aparecer, até mesmo cobras. A estratégia ainda será importante ao pegar a comida. Se conseguir pegar a presa viva, ela dura mais. Além de animais, algumas plantas e cogumelos também fazem parte da dieta de Snake. Além de pistola e bombas, o militar pode usar outros objetos para derrotar os inimigos. Pode-se fazer rolar um barril e jogá-lo em cima do oponente. O jogador encontrará alguns velhos conhecidos como Revolver Ocelot, ainda jovem. É Hideo Kojima, para variar, está cheio de idéias.

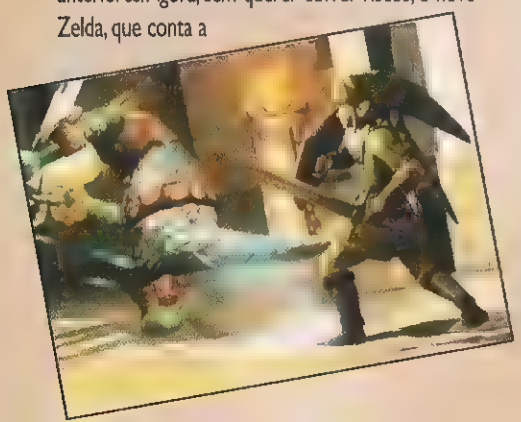
The Legend of Zelda

NINTENDO

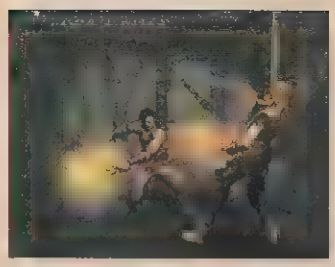
Ação/adventure

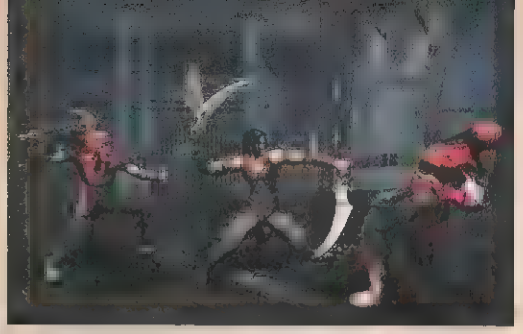
Sem data definida

Para contar a infância de Link, o mestre Shigeru Miyamoto, produtor do game, usou a técnica de cel shading em Wind Waker. Ele pensou que esta seria a melhor técnica para representar o herói de Hylure nessa idade. Claro, a opção gerou controvérsias entre os jogadores e Wind Waker acabou não vendendo tanto quanto os Zeldas anteriores. Agora, sem querer correr riscos, o novo Zelda, que conta a adolescência de Link, usa um estilo mais realista, lembrando mais o Ocarina of Time e um demo que foi feito quando do lançamento do GameCube. Ainda sem nome oficial, esse novo The Legend of Zelda parece buscar mais ação que os games anteriores. A temporada de Link em Soul Calibur parece ter lhe ensinado alguns golpes. O herói pode, com sua indefectível espada, cortar os inimigos para o alto e, depois, dar-lhes um golpe fulminante na descida. Link também passará a lutar montado em cavalos, em batalhas épica onde os inimigos também vêm montados em seus animais. Além de atacar, o orelhudo também precisará usar muito bem seu escudo, pois os ataques do oponente não são fáceis. É uma chuva de flechas de um lado e monstros grotescos por outro. Os chefes também prometem dar dor de cabeça, com sua força descomunal. Agora, só resta aguardar para ver o que vai sair da cabeça de Shigeru Miyamoto desta vez.



The Prince of Persia 2

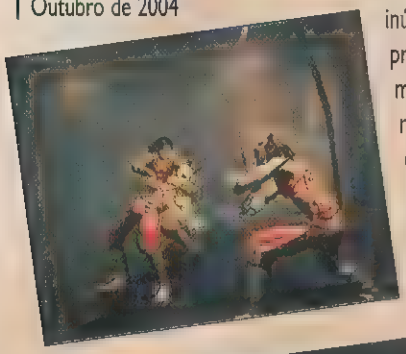




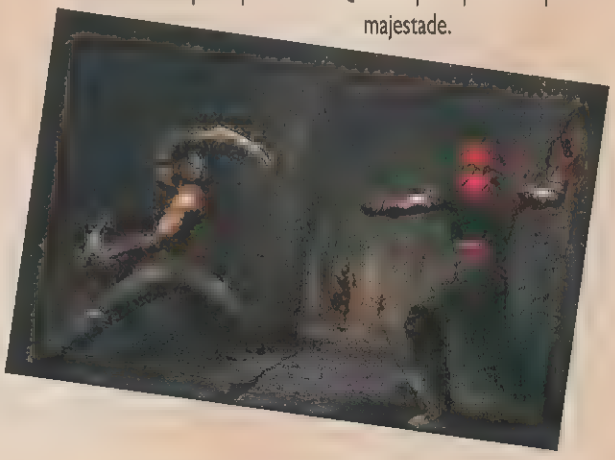
UBISOFT

Ação

Outubro de 2004



Depois de ganhar inúmeros prêmios, **Prince of Persia** voltou modificado. O game ganhou um clima mais sombrio e tem mais lutas que o antecessor. Não que os quebra-cabeças tenham ficado para trás, longe disso. O príncipe, agora, manipula duas espadas, e possui novas técnicas de combate, como um salto que o leva para trás do oponente e lhe corta a cabeça. Quer dizer, **Prince of Persia 2** está mais violento também. Tudo isso, porém, não vai ajudar a enfrentar Dahaka, uma divindade quase invencível, que está atrás do protagonista, e furioso por ele usar um poder que só cabe aos deuses. Claro, estamos falando da areia do tempo, que continua presente, com novas funções. Além de deixar o tempo mais lento agora há a possibilidade de deixar devagar somente os inimigos ou mesmo acelerar o príncipe. Nesse caso, ele vai virar praticamente um borrão, de tão rápido que ele fica. Quem é príncipe nunca perde majestade.

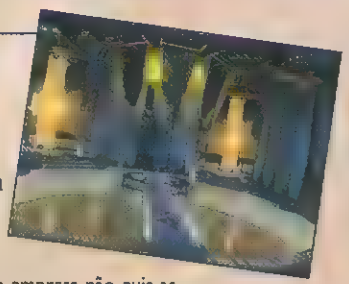


Knights of the Old Republic II: The Sith Lords

LUCASARTS/OBSIDIAN

RPG

Dezembro de 2004



A Obsidian Entertainment está com uma grande responsabilidade: fazer a continuação de um dos maiores RPG do Xbox, feito pela BioWare. O fato é que a empresa não quis se arriscar muito, apenas melhorando alguns detalhes. Claro, os personagens possuem novos poderes da Força, como o Force Crush. Outra novidade de Knights II são as classes de prestígio, exclusivo para Jedis de alto nível. Aliás, desta vez, as animações dos combates ficam cada vez mais animais a medida que o level do personagem aumenta. A cada ação que realizar, os seus aliados pendem ou para o lado da luz ou o lado negro. Um novo personagem foi identificado: é a guarda-costas Mira. Assim, Sith Lords tem tudo para repetir o desempenho do antecessor.

The Lord of the Rings: The Third Age

ELECTRONIC ARTS

RPG

Novembro de 2004

A trilogia de O Senhor dos Anéis acabou no cinema e cada capítulo virou jogo. Mas ainda há muita história para ser contada, como pode ser visto em **The Third Age**. Um dos poucos personagens conhecidos é o mago Gandalf. Os outros personagens apenas lembra a turma de Aragorn, com uma formação baseada em guerreiros, anões e elfos. Nas cenas do games, pode-se perceber a presença do terrível Balrog. Os mapas são em 3D com várias visões e as batalhas são dramáticas. A qualidade dos gráficos já é conhecido da galera, pois a empresa já mostrou serviço com os outros três jogos da série. O jogador terá a oportunidade de ter muita liberdade para criar seu personagem. Pronto para a aventura?

Mortal Kombat: Deception

MIDWAY
Luta
Outubro de 2004

Um dos games de luta mais violentos dos videogames, **Mortal Kombat** chacoalhará novamente a arena dos videogames. A princípio preparado para o PlayStation 2 e Xbox, **Mortal Kombat: Deception**, basicamente, estende as funções de **Deadly Alliance**. O sistema de estilo de luta continua, porém melhorados. Novos golpes, mais eficientes, e novos personagens se juntam ao combate sangrento. Os cenários receberam atenção especial, com mais interações e perigos. Algumas arenas possuem perigos que podem detonar o lutador e tirar-lhe toda a energia. E claro, não poderiam faltar os fatalities. Desta vez, os jogadores poderão duelar via Internet.

Half-Life 2

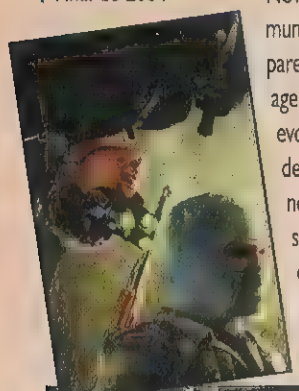
VALVE
Ação
Terceiro trimestre de 2004

Depois de inúmeros atrasos e incidentes, finalmente **Half-Life 2** pode estar próximo de ir às prateleiras. Mas parece que valeu esperar, pois o engine gráfico está muito bem trabalhado. Mas melhor ainda é a programação de física, que pode ser bem percebido com o uso da arma Gravity Gun. Os objetos caem com realismo impressionantes e há detalhes como o jeito que a população olha para o seu personagem, principalmente quanto estiver fazendo algo espalhafatoso. Muitos veículos ■ monstros horripilantes fazem parte do pacote de **Half-Life 2**. Por falar em pacote, o game incluirá também **Counter-Strike**, o primeiro **Half-Life** e mais alguns MOD completamente repaginados com a nova engine. Que a versão de Xbox tenha as mesmas mamatas.

Splinter Cell 3

UBISOFT
Ação
Final de 2004

Nova missão para Sam Fisher. Agora, em 2008, o mundo está sob ameaça de ataques tecnológicos, que parecem vindos da Coréia do Norte. No oriente, o agente invisível para mais uma missão de alto risco. A evolução dos gráficos é bastante visível. Os efeitos de luz e sombra estão mais dramáticos, usando de novas técnicas de programação, o chamado sombreamento dinâmico. Os inimigos também evoluíram em sua inteligência. Eles verificam qualquer canto estranho jogando sinalizadores. Então, Sam Fisher tem de ser mais invisível que nunca. Espreite pelas sombras e agarre os inimigos por trás. Se ficar bonzinho seu chefe, Irving Lambert, vai até deixar dar uns tirinhos nos inimigos. Por enquanto **Splinter Cell 3** é só para PC, mas uma versão para consoles deverá ser anunciada em breve.

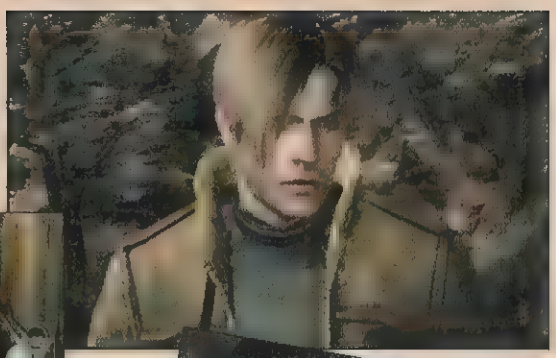


Metroid Prime 2: Echoes

NINTENDO/RETRO
Ação/tiro
Novembro de 2004

Mais uma aventura da caçadora de recompensas mais famosa da Nintendo. Novas experimentações estão sendo usadas. Por exemplo, haverá um modo de controle que usará os dois direcionais para movimentar a personagem. A arma principal de Samus são os tiros de luz e negro. Os inimigos são afetados por um desses tiros, que são limitados e possuem relação complementar, ou seja, quando um acaba o outro está cheio. Por isso será necessário pensar para usar os tiros. O assunto luz e trevas também vem à tona quando aparece uma versão escura de Samus. O Echoes do título parece ter relacionamento com o som, que será um elemento importante no game. A Nintendo também preparou um modo multijogador, com tela dividida ou via rede, para ver quem é o melhor caçador de recompensas da galáxia.

Resident Evil 4



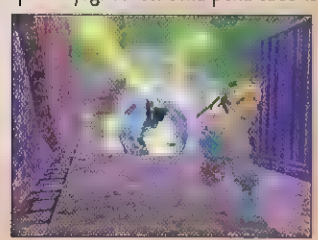
CAPCOM
Ação
Disponível em 2004

O novo **Resident Evil** nada tem a ver com os outros três episódios. Nada de zumbis ou Racoon City e o esquema de jogo foi bem modificado. Desta vez a visão é quase de primeira pessoa, com a câmera meio que no ombro de Leon Kennedy, o policial novato de **Resident Evil 2**. Mas agora ele é um agente federal dos EUA ■ está em busca da filha do presidente, raptada e levada ao interior da Europa. Lá ele depara com cidadãos destemidos, que avançam para cima de Leon como se obedecessem a ordens à cega. De fato, parece haver um grupo fanático religioso por trás de tudo isso. Nas fotos pode-se notar Ashley Graham, a filha do presidente, que, depois de salva, parece se tornar um segundo jogador. A ação é muito mais intensa que os outros jogos além de ter uma movimentação mais livre, pois a mira é manual. **Resident Evil 4** é exclusivo do GameCube.

Blinx 2: Masters of Time & Space

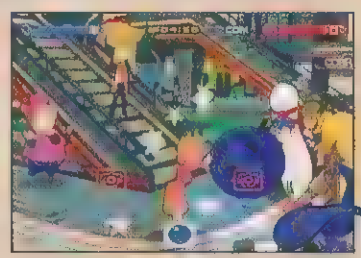
MICROSOFT/ARTOON
Ação
Novembro de 2004

Blinx 2 vem para consertar os erros da versão anterior. Desta vez o jogador controla um subordinado do gato Blinx. Você mesmo monta seu personagem escolhendo várias características. Como um agente Time Sweeper, o jogador possui o controle do tempo e pode fazer retroceder, parar ou deixar mais devagar a ação do tempo. Mas também será possível jogar com os bandidos: os porcos do grupo Tamtam. Os poderes dessa turma da sujeira é poder controlar o espaço, criando portais que o levam a outros lugares. Blinx 2 terá modos de um a quatro jogadores. Uma pena tudo isso não ser compatível com o Xbox Live.

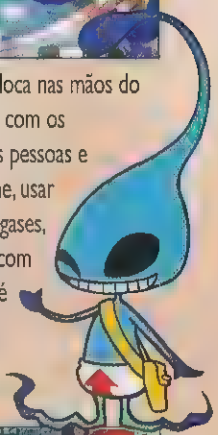


Under the Skin

CAPCOM
Ação
Agosto de 2004



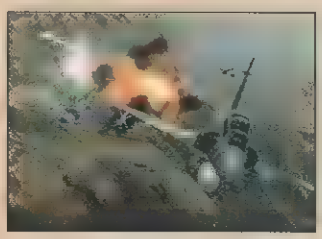
Under the Skin é outro game maluco criado por Hiroyuki Kobayashi, de **Viewtiful Joe**. Mais uma vez usando a técnica de cel-shading, **Under the Skin** coloca nas mãos do jogador um ET bem malandrinho, cujo objetivo é fazer pirraça com os terráqueos. Seu poder é o de se transformar nas mais variadas pessoas e pregar-lhes peças e deixá-los furiosos. Vale jogar bola de boliche, usar tachinhas cantar pior que a Solange de Big Brother ■ até usar gases, digamos, naturais, pura arma de destruição em massa. E a Capcom resolveu zoar de si mesmo. Uma das fases de Under the Skin é Racoon City e a turma de Resident estará a disposição do alienígena azul. O objetivo? Tirar moedas de Nemesis, uma tarefa, convenhamos, nada fácil. É mais humor na sua telinha.



Ace Combat 5: The Unsung War

NAMCO
Simulação/tiro
Terceiro trimestre de 2004

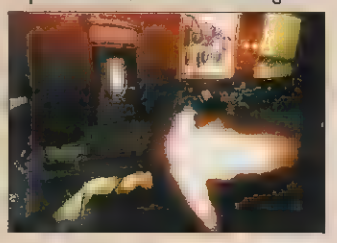
A famosa série da Namco de simulação de caças já está na quinta versão. O realismo será a chave para **Ace Combat 5**. A equipe se propôs a submeter-se a checagem dos fabricantes das aeronaves. Detalhes internos e externos foram minuciosamente checados. Os efeitos visuais também foram reforçados: fumaça, jatos e explosões estão ainda melhores. Os cenários também ganharam atenção, desta vez: os detalhes dos terrenos foram aperfeiçoados. E o modo de história ganhou cenas animadas. Em **Ace Combat 5** você não está sozinho nos combates: aviões aliados estão sob seu comando.

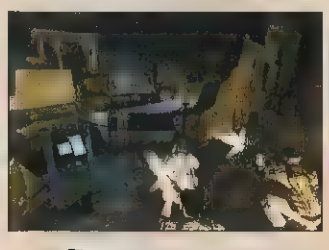


Rainbow Six 3: Black Arrow

UBISOFT
Ação/tático
Agosto de 2004

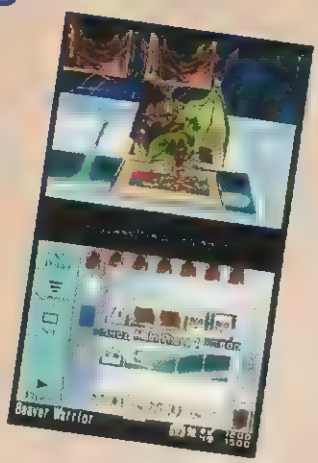
O time Rainbow irá entrar novamente em ação. Desta vez, a tensão toma conta do Leste Europeu e da região do Mar Mediterrâneo, onde terroristas voltam a atacar inocentes. Os caras do mau estão mais inteligentes: eles chamam por reforços e, em perigo, não hesitam em usar reféns para se protegerem. São dez missões que podem ser jogados sozinhos ou em modo cooperativo. Black Arrow é compatível com o Xbox Live 3.0, portanto tem suporte para clãs e permissão para torneios com até 128 times. Os jogadores poderão receber mensagens de voz até mesmo quando não estiverem em combate. No modo online são 14 mapas novos em folha e mais dois novos modos de disputa. Esse novo Rainbow Six 3 não é exatamente uma seqüência do anterior, mas é como uma espécie de expansão. Aliás, usa o mesmo engine e os controles são os mesmos.



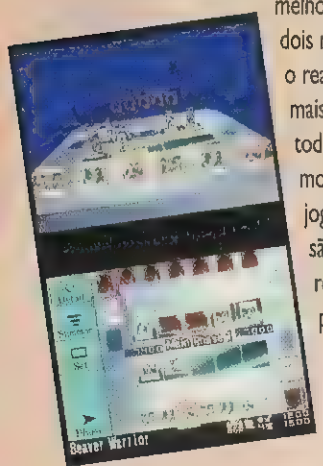


Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour

KONAMI
Tabuleiro
Sem data definida



O jogo de cartas **Duel Monsters** também será um dos destaques de Nintendo DS. Esta versão combina o melhor dos dois mundos, o real e o virtual. No game, você terá as mais variadas opções de cards e decks para escolher e todos os cálculos são feitos automaticamente. Mas o modo de jogar, graças a caneta, é exatamente igual ao jogo de cartas real. Pegar, colocar e virar as cartas são feitos de forma intuitiva. E, na hora da batalha, rola uma animação bem-feita. O game tabém permitirá que dois jogadores se enfrentem. Tudo sem estresse, devido ao comunicador sem fio do portátil. É um luxo só, o que todo fã de **Yu-Gi-Oh!** estava esperando.



Tekken 5

NAMCO
Luta
Disponível em 2004 (arcade)/2005 (PS2)

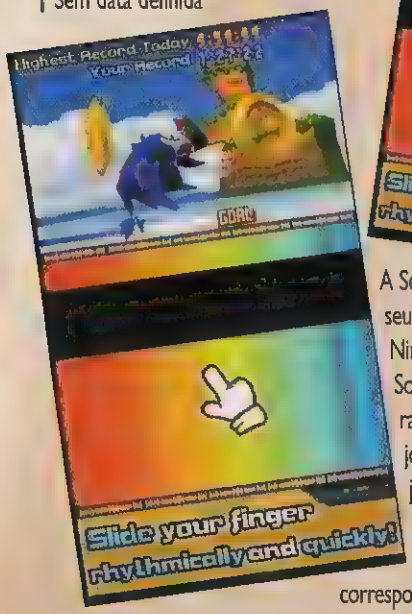
O novo **Tekken** contará com novidades e também com algumas reformas de elementos que não deram certo na edição anterior, como, por exemplo, o sistema de troca de posição. Assim, os arremessos voltam ao estilo clássico. Alguns campos de batalha voltam a ser infinitos. Três novos lutadores adentram na arena: Asuka Kazama, que é prima de Jin; Raven, um agente com golpes ninja; e Feng Wei, um lutador chinês. O jogador poderá também encurralar o oponente na parede para fazer um combo maior. Também haverá objetos de cena, quebráveis, para dar maior movimentação nas lutas, mas não irão influenciar nos danos. Haverá modos online, montagem de roupas e novo sistema no modo de um jogador.

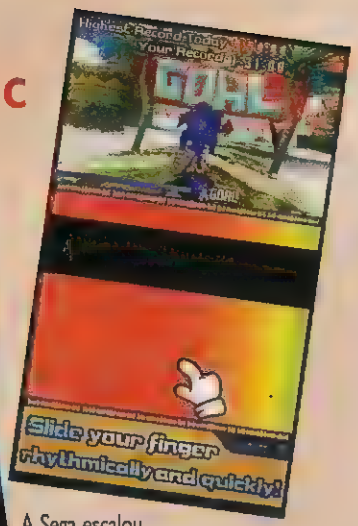
Sonic

SONICTEAM

Ação

Sem data definida





A Sega escalou seu mascote-mor para estrear no Nintendo DS. Mas agora não é só o Sonic fará força para mover-se rapidamente. Agora, ele depende do jogador. Explica-se: com a caneta, o jogador deve mexer na tela de baixo o mais rápido possível. Assim, o Sonic corre na velocidade correspondente. Se for rápido o suficiente, aparece um efeito de borrão. Para fazer o ouriço pular, basta tocar na parte de cima. Lembra um pouco os jogos de esporte tipo **Track & Field**. Depois, pode-se assistir à ação usando os vários ângulos de câmera. Prepare-se para suar!

Winning Eleven 8

KONAMI

Esporte

Agosto de 2004

O futebol campeão da Konami chega à oitava versão. As mudanças não são muitas. O modo Master League ganhou mais times e a diferença entre a primeira e segunda divisão foi acentuada. Os jogadores, como se fossem personagens de RPG, ganham experiência e podem aumentar suas capacidades. Novos dribles foram acrescentados e os passes, melhorados, com mais opções. Aliás, você pode fazer passes superlongos, dos zagueiros ou volantes, direto para linha de frente, apesar de não ser lá muito eficiente. Agora, na hora do tiro livre, pode-se rolar para um companheiro encher o pé. O juiz agora está presente a toda hora e também mais esperto. Não será desta vez que **Winning Eleven** terá conteúdo via web ou modos online. Resumindo: o que era bom ficou um pouco melhor.

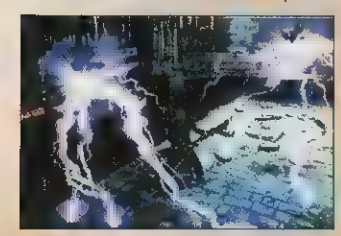
Devil May Cry 3

CAPCOM

Ação

Dezembro de 2004

Devil May Cry 3 ocorre antes do primeiro episódio. O jovem Dante confronta com seu irmão gêmeo, Virgil, também possuidor do amuleto. Novos personagens dão as caras como Arkham e Lady. Os cenários estão ainda mais sombrios e os monstros, enormes, grotescos e selvagens. A grande novidade é que será possível escolher o estilo que mais combinar com o jogador. Até agora, são quatro os estilos: Gunslinger, que permite mirar a arma para diferentes direções; Swordmaster, que permite melhores golpes de espada; Trickster, com habilidades atléticas e movimentos evasivos; e Royal Guard, que possui a melhor defesa. Os tradicionais combos estão no jogo, e ainda mais furiosos. O poder das pistolas foram amenizados para que o jogo ficasse mais difícil e estimulasse o uso da espada. Dante está com sede de caçar demônios.



Egg Monster Hero

SQUARE-ENIX

Estratégia

Sem data definida

Egg Mosnter Hero é uma série que começou no NES, depois foi para o Super NES, WonderSwan e PlayStation 2. O game é composto por duas partes: na primeira, um mapa mostra seu exército e o do inimigo. Use a caneta para mover suas tropas e ataque o oponente. Nas batalhas, seu monstro e o do inimigos irão se enfrentar. Com a caneta, mira no ponto fraco do oponente e use os seus golpes. Só que tudo isso ocorre em clima de gozação. E pegam **Final Fantasy** para cristo. Há um monstro chamado Shiva. Sim, é aquela Guardian Force toda sensual, mas, aqui, ela não está exatamente na flor da idade. Outro inmigo mescla o lutador Bruce Lee com um brócolis. Mas segure o riso, pois o game não pretende dar moleza para os jogadores.

Mario Pinball

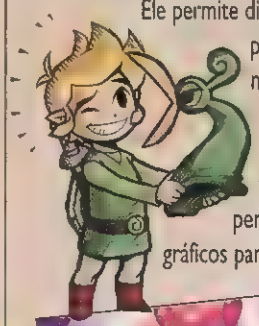
FUSE
Pinball
Setembro de 2004

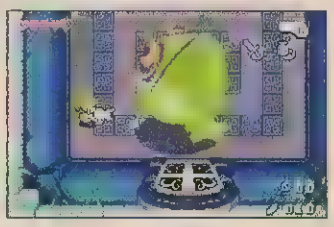
Depois dos Pokémons é a vez de Mario se aventurar no mundo das mesas de fliperama. O encanador acabou nessa enrascada quando Koopa rapta a princesa e ele vai parar numa outra dimensão. As mesas são baseadas em mundos conhecidos da série Mario. Os gráficos parecem renderizações 3D, como os vistos em Super Mario RPG, de Super NES. Os inimigos também são tradicionais da série. O esquema é derrotar os inimigos usando a bolinha e os flípers e abrindo fases extras. Eventualmente pode-se conseguir Star Keys, que podem ser trocados por itens diversos. É Mario em mais uma aventura.

The Legend of Zelda: The Minish Cap

FLAGSHIP
Ação/adventure
Primeiro trimestre de 2005

Link cresceu no GameCube mas no GBA ele continua as suas aventuras de garoto. Neste episódio, o item-chave é o Minish Cap do titulo. Ele permite diminuir o tamanho do herói para que possa passar por locais estreitos ou passear por pequenas folhas no riacho. Também, ele pode colecionar pequenos discos, que são divididos em metades. A outra parte pode estar com algum personagem ou pode-se trocar via cabo link com outros amigos. Esses itens permitem abrir novos caminhos para o personagem. Os gráficos parecem inspirados em Wind Waker, mais cartoon.

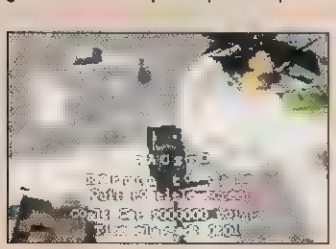




Payback

APEX
Ação/adventure
Sem data definida

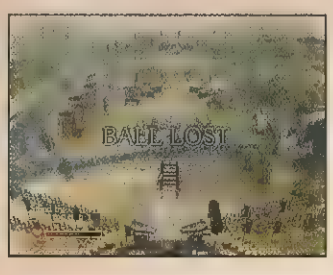
Payback tem o mesmo estilo de **Grand Theft Auto**, com elementos de roubo de carros e assassinatos. O jogador é contratado para todo tipo de contravenção. A maioria das missões são opcionais; seu objetivo principal é causar a maior arruaça possível. **Payback** conta com oito cidades, diversos carros e muitas armas, como pistolas, metralhadoras e até tacos de baseball. Pode-se entrar nos prédios e também explodir os veículos em batidas espetaculares. Por incrível que pareça, o game possui gráficos 3D. Até quatro pessoas poderão partilhar uma disputa nas ruas.



Odama

VIVARIUM
Pinball
Disponível em 2005

Esse é um jogo de Yoot Saito, excêntrico criador de SimTower e Seaman. **Odama** é um jogo pinball, mas não um pinball qualquer. Os gráficos são realistas e o clima é de Japão feudal. O jogador deverá arremessar sua esfera e acabar com os inimigos que aparecerem pela frente. Os oponentes montam estruturas, que também podem ser destruídas. Claro, como uma mesa de fliper, pode-se chacoalhá-la se achar necessário. Além de usar a bolinha pode-se chamar seu próprio exército ou mesmo converter o inimigo para seu lado. Só tome cuidado para não acertar a esfera em seus aliados.



JULHO

PlayStation 2

Athens 2004
Ex Zeus
Spider-Man 2

GameCube

Catwoman
Micro Mayhem
Spider-Man 2
Splinter Cell: Pandora Tomorrow

GameBoyAdvance

Hamtaro: Ham-Ham Games
Sonic Advance 3
Spider-Man 2

Xbox

Spider-Man 2

N-Gage

Spider-Man 2

PC

Aura: Fate of the Ages
Ground Control 2: Operation Exodus
Spider-Man 2
eJay Mix CD Producer

AGOSTO

PlayStation 2

Catwoman
Football Generation
Future Tactics
Gametrak: Dark Wind
Madden NFL 2005
Shaman King: Power of Spirit
World Championship Snooker 2004

GameCube

Future Tactics
Madden NFL 2005

GameBoyAdvance

Catwoman
Digimon Battle Spirit 2
Digimon Racing
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors
Mädden NFL 2005
Shaman King: Master of Spirits

Xbox

Catwoman
Future Tactics
Madden NFL 2005
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay
Tom Clancy's Rainbow Six 3: Black Arrow
World Championship Snooker 2004

N-Gage

Crash Nitro Kart

PC

Catwoman
Future Tactics
Madden NFL 2005
Transport Giant
World Championship Snooker 2004

SETEMBRO

PlayStation 2

Adiboo and the Energy Thieves
Burnout 3
Crescent Suzuki Racing: Superbikes and Super Side Cars
Crimson Sea 2
Crisis Zone
Def Jam Fight For New York
Dynasty Warriors IV Empires
FlatOut
Juiced
Neighbours From Hell
Pacific Warriors II: Dogfight
Pilot Down
Silent Hill 4: The Room
Star Wars Battlefront

PlayStation

Madden NFL 2005

GameCube

Def Jam Fight For New York
Neighbours From Hell
WWE Day of Reckoning

GameBoyAdvance

Boktai 2: Solar Boy Django
Pokemon FireRed/LeafGreen

Xbox

Burnout 3
Call of Cthulhu Dark Corners of the Earth
Def Jam Fight For New York
FlatOut
Juiced
Neighbours From Hell
Pilot Down
Samurai Warriors
Silent Hill 4: The Room
Star Wars Battlefront

N-Gage

Operation Shadow
Pathway to Glory

PC

Adventures of Sherlock Holmes: The Silver Earring
Creature Conflict: The Clan Wars
FlatOut
Full Spectrum Warrior
Juiced
Medal of Honor Pacific Assault
Myst IV: Revelation
Nexus
Pilot Down
Rome: Total War
S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl
Silent Hill 4: The Room
Silent Hunter III
Star Wars Battlefront
The Roots
The Sims 2
Vivisector: Beast Inside

3º TRIMESTRE

PlayStation 2

EyeToy Chat
Fairly Odd Parents Shadow Showdown
IndyCar Series 2005
Kidz Sports Ice Hockey
Nicktoons EyeToy
Power Rangers Dino Thunder
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy
Starcraft: Ghost
Terminator 3: Redemption
The Adventures of Jimmy Neutron Boy Genius: Attack of the Twonkies
Tom Clancy's Ghost Recon 2
Torque
Trigger Man
YuYu Hakusho: Dark Tournament

GameCube

Fairly Odd Parents Shadow Showdown
Power Rangers Dino Thunder
Starcraft: Ghost
Terminator 3: Redemption
Tom Clancy's Ghost Recon 2
Torque
Zoids: Battle Legends

GameBoyAdvance

Fairly Odd Parents Shadow Showdown
The Adventures of Jimmy Neutron Boy Genius: Attack of the Twonkies
Zoids: Legacy

Xbox

Fable
IndyCar Series 2005
Painkiller
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy
Starcraft: Ghost
Terminator 3: Redemption
Tom Clancy's Ghost Recon 2
Torque
Trigger Man

N-Gage

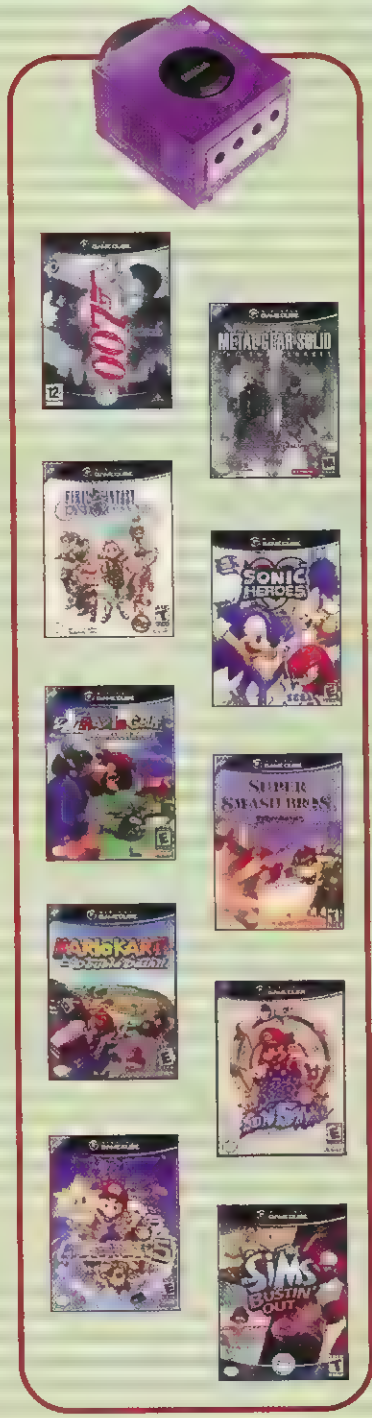
Spider-Man 2

PC

Backyard Skater
Dark Fall: Lights Out
Deer Hunter 2005
Doom 3
Dragon Empires
Fairly Odd Parents Shadow Showdown
Ice Hockey Manager
Joint Operations: Typhoon Rising
Kohan II: Kings of War
Project A3
The Lord Of The Rings: The Battle For Middle-Earth
Torque

VIDEOGAME É NA

Tudo para o seu game



Acessórios para PS2 e GameCube

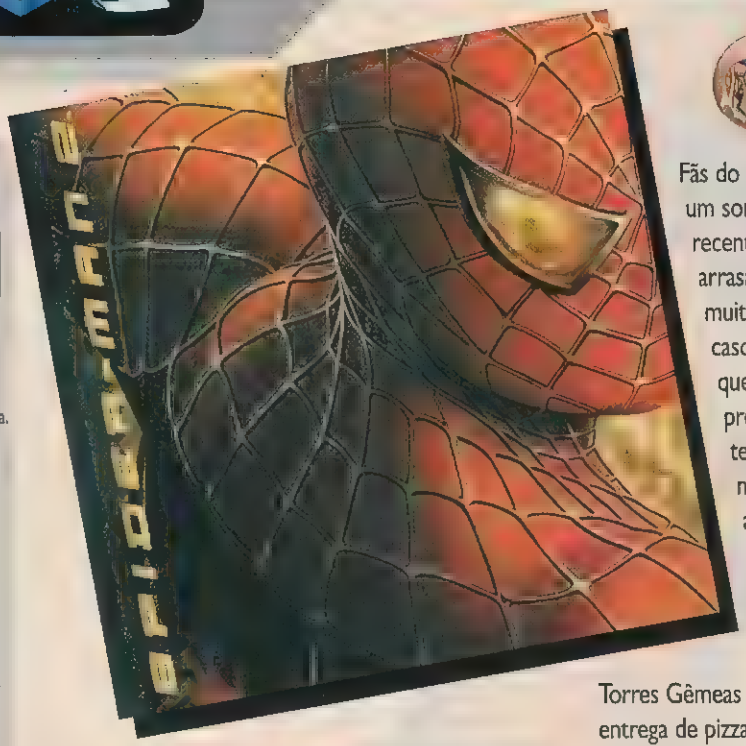
SS GAMES

A mais nova e completa loja de games do centro de São Paulo

Essas e outras mercadorias você encontra aqui. Novos e usados com garantia e Nota Fiscal é na

SS GAMES

Loja: Viaduto Santa Efigênia, 70
Tels.: 3328-6801 / 3328-6802 / 3328-6803
a 50m do metro São Bento
www.ssgames.com.br
ssgames@ssgames.com.br



Spider-Man 2

Activision/Treyarch
Ação/Adventure
1 jogador

8.9

Controle 8.5

Apesar de a câmera não ajudar em determinados locais, os controles para o Web Swing são excelentes. Mas exige prática.

Diversão 9.0

O mapa é enorme e há uma infinidade de tarefas a realizar, desde entrega de pizza até acabar com alienígenas.

Gráfico 9.0

Possui altos e baixos. Algumas localidades são muito bonitas e outra nem tanto. Mas a qualidade geral é alta. Exceto os personagens.

Som 8.0

A trilha de Danny Elfman está meio sem inspiração. As falas também não são lá essas coisas e, na cidade, são repetitivas.

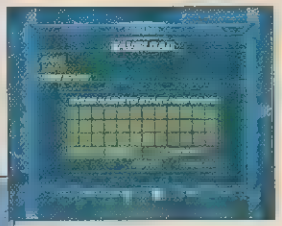
Duros! - *Por Marcelo Kamikaze*

Tudo bem, a movimentação durante o salto da teia é muito bacana, mas as animações de combate e o de Peter Parker são uma dureza só.

Por Lord Mathias

Fãs do Homem-Aranha, podem abrir um sorriso de orelha a orelha. O mais recente game do Spider está de arrasar. Alguns games, além de serem muito bons, viram referência. É o caso de **Grand Theft Auto III**, que influenciou fortemente o presente game. Isto é, o jogador tem liberdade para explorar o mapa, que é enorme, e realizar as missões que quiser. E são objetivos que não acabam mais. Para começar, o mapa recria toda a ilha de Manhattan. Até as luzes que representam as Torres Gêmeas estão ali. As missões incluem entrega de pizza, trabalhos de fotógrafo na Daily Bugle e missões de salvamento espalhados por toda a cidade. Claro, há missões centrais, que fazem o jogador avançar pelo enredo do game, que traz vilões como Mysterious, Rhino e doutor Octopus. Há muitos prédios, mas você só pode entrar em alguns deles, como lojas, esconderijos de bandidos e algumas outras instituições que estão na tela de mapa. Fora isso há ícones de

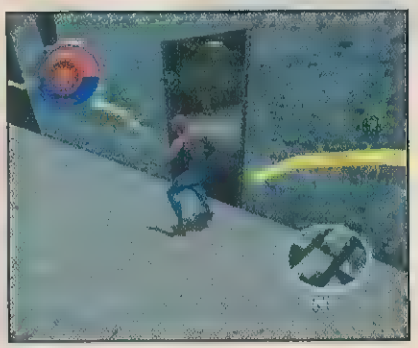
DICA: um ótimo modo de ataque é usar o desvio (botão de grude na parede quando o sensor aranha piscar) e depois seguir com um Launch Kick, que leva para o combo aéreo. Assim, você se livra dos outros inimigos.



DICA: digite HCRAYERT (treyarch ao contrário) para ganhar 200 mil Hero Points.

DICA: o Web Swing pode nocautear os inimigos que estiverem no caminho.

DICA: nas ruas, fale com as pessoas que pedem ajuda para realizar as missões optativas.



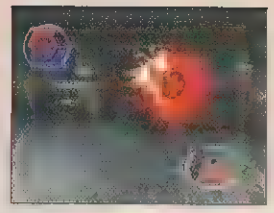
DICA: os prédios marcados em vermelho no mapa, em sua maioria, contém ícones Hideout.

DICA: 6 - DICA: use o botão L (L1 no PlayStation 2) para ganhar velocidade ao usar a teia. Isso facilita nas missões que têm limite de tempo. E também nos desafios.

DICA: ícones mostram as localidades onde devem ser realizadas as missões. Verde é missão optativa. Roxo é evento acontecendo. Amarelo são locais importantes. E branco significa missões do jogo.

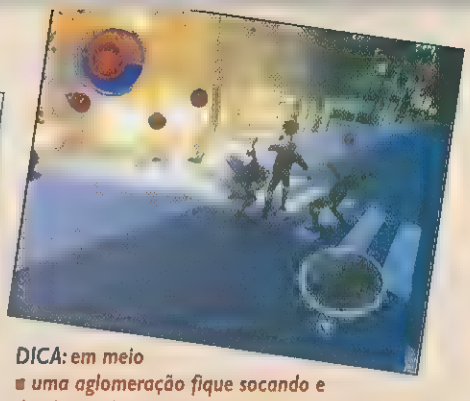
DICA: no topo dos prédios mais importantes há os ícones skyscraper.

DICA: baseie-se na seta para seguir a Black Cat. O rastro de luz, às vezes, faz um caminho mais comprido.



DICA: depois de terminada uma missão optativa aparece um ícone de energia. Então, se estiver meio sem energia, faça uma missão dessas.

DICA: quase no meio do mapa está o jornal Daily Bugle, onde Peter trabalha.

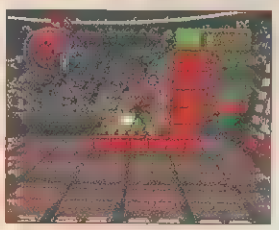


DICA: em meio a uma aglomeração fique socando e dando combos, aperte de botão de desvio toda vez que o sensor aranha piscar.

ajuda (verde) e de desafios (challenge), também mostrados no mapa. Existem também ícones recolhíveis como o de Hideout (nos esconderijos, marcados em vermelho no mapa pequeno), Secret (locais escondidos) e Skyscaper (topo dos prédios). O ponto alto do game é sensação de liberdade ao usar a teia para se movimentar entre os prédios. O efeito montanha-russa não chega aos pés do filme de cinema, mas é uma recriação e tanto. Agora, você não pode jogar a teia no "nada", tem sempre que ter algum lugar para prendê-la. Os combates não têm a mesma fluência das cenas de quase-vôo. Os movimentos são meio duros, mas mesmo assim, divertido de jogar. Os gráficos são bons no geral. Há áreas realmente bonitas e outras que são apenas medíocres. O ponto baixo fica pela montagem dos personagens, meio grosseiro, com exceção do Homem-Aranha e, principalmente, de Black Cat. Fora a (in)expressão facial dos modelos. Coitada da Mary Jane. Chegando nos finalmentes, Homem-Aranha 2 é um dos melhores games de super-herói de todos os tempos. A mecânica geral não é tão intensa, mas dá para jogar durante um bom tempo devido às quase infinitas missões espalhadas pelo game. É para curtir as férias escolares.

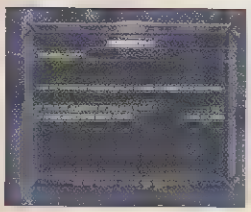
DICA: no jogo de Quentin Beck, agarre os inimigos e lance-os para o buraco com luz verde.

DICA: na hora de perseguir os carros, chegue perto e acione o sensor estendido.



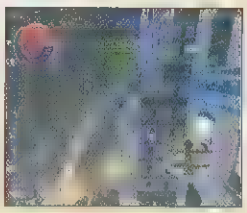
DICA: na segunda parte do jogo de Quentin Beck, use as paredes para ficar livre dos lasers. A maioria das plataformas exige-se que grude lateralmente nelas. Na parte final, use o salto mais baixo para saltar as plataformas.

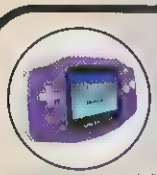
DICA: ao enfrentar Rhino pela primeira vez, use o desvio para fazê-lo ficar tonto. Nessa hora, ataque.



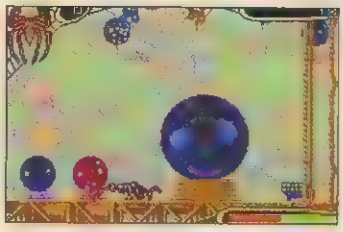
DICA: no menu de Mission você vê as missões que devem ser realizadas.

DICA: pratique o Web Swing na cidade. Aprenda a combinar o Swing com o salto e também o botão L (L1 no PS2), que dá mais impulso.





Enquanto as versões desktop dão um banho de qualidade, **Spider-Man 2** para Game Boy Advance não chega nem perto de ser empolgante. O jogo é de visão lateral, típica construção de um jogo de plataformas. Também há fases 3D, que, comprovadamente, é demais para o GBA e não acrescenta nada na diversão. O Homem-Aranha corre, pula, dá golpes, gruda na parede e solta teias, enfim, tudo que se tem direito. Mas conciliar tudo isso que é o problema. Os gráficos são sujos e quadrados, totalmente sem graça e não aproveita nada do clima do ótimo filme. Desta vez, o Game Boy Advance não conseguiu fazer uma boa franquia, como aconteceu com **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** e **Shrek 2.**



DICA: contra o chefe desta fase, cole nele e fique dando porrada. Assim você desvia de seus tiros e acerta o chefe.

DICA: quando aparecer o ícone da máquina fotográfica, aperte Select para tirar a foto e revelar um segredo do jogo.

Spider-Man 2

Activision/Vicarous Vision
Ação
1 jogador

7.2

Controle	7.0
Diversão	7.0
Gráfico	7.0
Som	7.5

DICA: a maneira mais eficiente de matar os inimigos é usando a voadora. Se possuir powerups, use-os também.

Por Lord Mathias

Thief: Deadly Shadows traz as novas aventuras de Garrett, um ladrão órfão que se envolveu com perigosas guildas medievais e acaba carregando o fardo de toda uma nação nas costas. Nesse terceiro episódio, batizado de "Deadly Shadows", traz uma perigosa profecia de uma nova Idade das Trevas, forçando o ladrão a se envolver em uma grande conspiração para salvar o mundo. O jogador terá que passar por uma missão de treinamento, antes de começar o jogo. Nela poderá aprender todos os comandos e movimentos que Garrett poderá fazer durante as fases. A maior novidade fica por conta de um sistema realista de simulação de sombras: todos os objetos projetam sombras. Estas podem ser vistas por guardas ou usadas como um aviso para o gatuno, fazendo da luz um elemento ainda mais importante na série. O objetivo do jogo é ser visto o mínimo possível, ou seja, um ruído ou um movimento a mais, poderá comprometer toda a sua missão. Os gráficos do jogo acompanham a idéia principal do jogo com muita propriedade. Seja muito cuidadoso e vá sempre pela sombra!

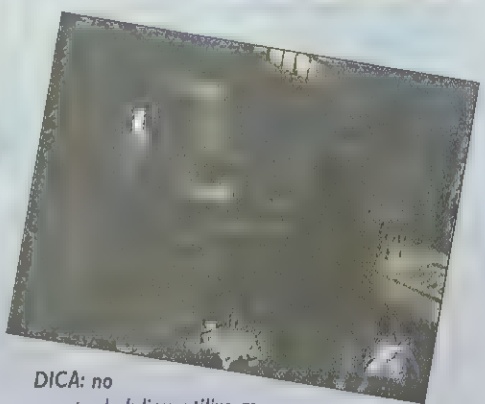
DICA: bata com o BlackJack por trás nesse inimigo e depois leve seu corpo ao andar de baixo para dar sequência a fase.

DICA: atire com o arco na outra porta para o inimigo deixar a porta e você conseguir entrar sem ser visto.

DICA: utilize o tiro de arco-flecha nas tochas para apagar o fogo e deixar a sombra na tela.

DICA: não deixe de pegar os itens que ficam em cima das cabeceiras das camas.

DICA: antes de começar as fase você terá que passar por uma fase de treinamento, onde poderá aprender todos os comandos, siga os passos no chão para se dar bem.



DICA: no quarto de Julian, utilize as sombras para escapar do guarda e pegar o item na cozinha.

DICA: portas fechadas não é problema para o sombra, utilize grampos para abrí-las.

Thief: Deadly Shadows

Eidos Interactive
Ação
1 jogador

8.5

Controle 9.0

Possui uma quantidade normal de comandos e sem nenhuma dificuldade para o aprendizado.

Diversão 10

Grande desafio em utilizar as sombras pelas fases para não ser visto pelos inimigos.

Gráfico 8.0

Para quem gosta de jogos bastante coloridos, pode esquecer, pois as fases são bem escuras.

Som 8.0

Sem nenhum destaque sonoro, apenas segue o clima do game, ou seja, bem calmo.

Xô Novatos! - Por Kamikaze

O jogo possui uma idéia brilhante de usar a sombra como seu principal aliado e o jogo corresponde muito bem a essa idéia.

Por Baby Betinho

Full Spectrum Warrior é basicamente um simulador para treinamento de infantaria criado pela Pandemic Studios para servir de ferramenta de ensino ao exército americano. O game segue a linha de **Counter-Strike** de jogos online de combate em times. No jogo, você assume o papel de líder de seu esquadrão e deve comandar seus subordinados em missões de combate urbano. A produção do jogo é supervisionada pela força armada americana, o que dá mais realismo ao combates. Antes de começar os capítulos, o jogador terá que passar por uma série de cinco testes, nele aprenderá basicamente todos os comandos, posicionamento em batalhas, armas a serem usadas em determinadas situações. No último teste, terá uma verdadeira simulação de combate, caso passe, o jogador começara o jogo. No total serão 24 cenários entre eles: Somália, Bagdá e Cabul. Além dos modos tradicionais, o game conta com combates multiplayers, disponíveis através do Xbox Live. Caso goste de jogos estilo **Counter Strike** e **Socom**, sem dúvida se prepare para a verdadeira batalha!

Full Spectum Warrior

Pandemic Studios
Ação
2 jogadores

9.3

Controle 9.0

Possui uma enorme variedade de comandos, porém durante a fase de treinamento, o jogador se acostuma com os principais.

Diversão 10

Grande desafio ■ começar pela fase de treinamento e depois com os verdadeiros capítulos.

Gráfico 9.0

Segue bem a risca o clima das batalhas reais, riqueza nos detalhes como explosões ■ sangue jorrando.

Som 9.0

Acompanha muito bem o clima de suspense das fases, dando ênfases na música nos momentos mais delicados das fases.

A verdadeira Batalha! - *Por Kamikaze*

Para quem gosta de jogos de combate com certeza, Full Spectrum Warrior é um dos mais completos. Com muito Realismo, som e sangue jorrando pelas paredes.

DICA: na última etapa de treinamento, resgate Charlie, acabe com o tanque e depois leve seus três times para esse lugar para completar a missão.

DICA: na primeira missão leve seu time para dentro desse galpão para ouvir as primeiras instruções.

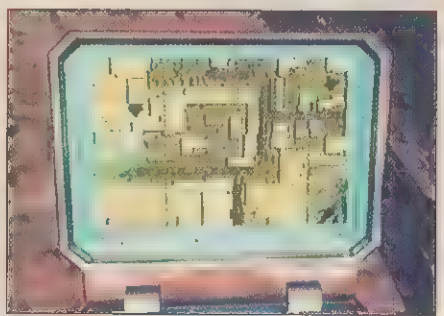
DICA: procure deixar seus times sempre atrás de algum objeto para que eles possam se proteger e não vire uma presa fácil.

DICA: resgate esse soldado no meio do tiroteio e traga para o galpão para ser medicado.

DICA: aperte o botão X para selecionar a área que seu time deve atirar e depois aperte A para cessar fogo.

DICA: nos inimigos em bando e a distância uma boa pedida é usar as granadas.

DICA: antes de começar as missões, você terá que passar por cinco etapas de treinamento. Essa é uma boa hora para se acostumar com os comandos.

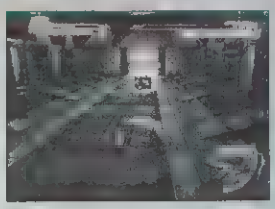


DICA: utilize o Gps para saber a localização e quantidade de inimigos pela fase.

Por Lord Mathias

A Midway traz um jogo um pouco diferente. **Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy** é um jogo de ação com tiro, meio na linha de **Syphon Filter**, mas Nick é um agente diferente. Além de técnicas de combate militares, o herói do game pode usar poderes paranormais. Por exemplo, o Telekinesis permite mover objetos e inimigos a distância. A aplicação desse poder vai desde trazer uma arma para as suas mãos até jogar barris explosivos para cima dos oponentes. Tem também o poder do Mind Drain, que suga energia mental de inimigos no chão e, se conseguir chegar por trás de um oponente em pé, o poder faz explodir a cabeça do oponente. Outra habilidade eficiente é a Mind Control, que permite controlar um inimigo. Com isso, ele atua a seu favor, podendo operar máquinas ou matando inimigos. Esses são apenas algumas das paranormalidades de Nick. Com tudo isso, o papel das armas fica meio que em segundo plano, pois elas não têm muita precisão e poder de fogo. O mesmo não acontece com os inimigos, que, numericamente favoráveis, conseguem matar o agente em um piscar de olhos. Então, o negócio é ficar na espreita e avançar pouco a pouco. Há muitas missões e quebra-cabeças no game e também várias maneiras de resolver os problemas. A Midway resolveu exercitar sua vocação violenta. Em algumas situações há muito sangue, como na ocasião que os soldados são sugados por um ventilador gigante. Para Mortal Kombat nenhum botar defeito.

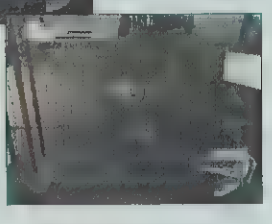
DICA: fique num canto seguro, puxe os inimigos com ■ Telekinesis ■ use ■ Mind Drain para matá-lo e recuperar energia mental. Com sorte, você poderá pegar o oponente de pé e, assim, explodir sua cabeça.



DICA: contra Leonov, arremesse os inimigos explosivos para as oito salinhas e exploda-as todas. Depois, arremesse ■ caixa no chefe até matá-lo.

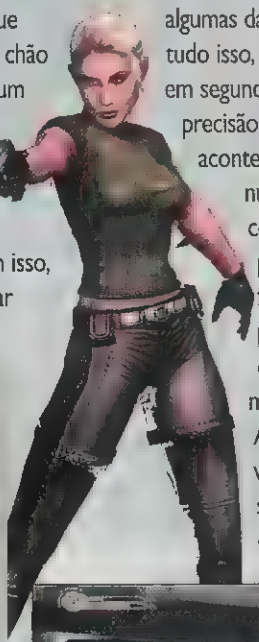
DICA: use ■ Sniper Rifle para pegar inimigos bem de longe. Ele permite usar o modo de zoom e ter um tiro bem preciso.

DICA: aqui, derrube um inimigo do alto para quebrar as janelas.



DICA: suba no contêiner e use ■ Mind Control num guarda. Controle-o ■ aperte ■ botão do guincho.

DICA: procure por todos os cantos ■ tente economizar energia. Sempre que der, use a Mind Control para correr menos riscos.



DICA: use ■ Remote Vision para ver através de portas e fuçar ■nhas.

DICA: ■ sala do mainframe, use a Telekinesis para puxar a grade do duto de ar.

DICA: o ventilador suga os inimigos e faz picadinho deles.

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

Midway
Ação
1 jogador

8.3

Controle 8.0

Em geral, os controles funcionam bem, mas quanto tem muitos inimigos e objetos na tela, fica difícil mirar o alvo certo.

Diversão 9.0

A combinação de tiro com poderes paranormais confere muitos meios de matar os inimigos. Tem até um poder que explode ■ cabeça dos soldados.

Gráfico 8.0

Os cenários estão detalhados e os personagens, bem montados. Só as texturas estão um pouco grosseiras.

Som 8.0

Os efeitos sonoros não são muito definidos e a trilha sonora é daquela para dar clima de suspense. A dublagem é boa.

Cadê o inimigo? - *Por Kamikaze*

Às vezes, o inimigo some do mapa. Perto das paredes, a visão fica prejudicada e você perde o oponente de vista.

UEFA Euro 2004

Por Lord Mathias

A Eurocopa é o torneio de seleções do Velho Continente, o equivalente à Copa América por nossas terras. A versão 2004 foi disputada em Portugal. Estrelas como Zidane, Beckham, Oliver Kahn, Del Piero, Nilsteroy, Morientes e Figos são alguns dos jogadores que desfilam nos gramados da **UEFA Euro 2004**. Trata-se de uma versão melhorada de **FIFA 2004**, com as 51 seleções européias. Os controles foram melhorados, mas ainda continuam distantes de um **Winning Eleven**. A jogabilidade é satisfatória, mas a qualidade do game está nos gráficos e nos jeito que o jogo apresentado. De resto, é só escolher sua equipe preferida e ser campeão da Europa!

DICA: tente o cruzamento no primeiro pau e antecipe-se aos zagueiros para o cabeceio.

DICA: mande um cruzamento para a área perto da marca do pênalti e tente um toque ou cabeceio para o gol.

DICA: do meio-de-campo, tente uma enfiada, por baixo ou por cima, para deixar os atacantes na cara do gol.

DICA: o carrinho é uma arma poderosa, mas use-o somente de frente para o jogador com a bola. Senão, é cartão na certa.

UEFA Euro 2004	
Eletronic Arts	
Esporte	**8.0**
4 jogadores	
Controle	8.0
Diversão	7.5
Gráfico	8.5
Som	8.0

Por Marjorie Bros

A Atari resolveu abrir o cofre para produzir a terceira versão de Driver. O game lembra **GTA**, com a diferença que o personagem é um policial disfarçado, mas Tanner não é exatamente do tipo que anda na linha da lei. Sendo assim, **Driv3r** possui cenas a pé e dentro de carros. O mapa é realmente bem grande, parece uma cidade de verdade. Você pode entrar em vários prédios, que são mais de 30 mil no jogo. O controle do carro é perfeito e cada veículo responde de uma maneira diferente. O jogador participará de várias missões e vai se sentir dentro de um filme policial, com direito a tiroteios, perseguições em alta velocidade e tudo mais que se tem direito. Coisa de cinema!

Driv3r	
Atari/Reflections	
Ação/Corrida	**9.0**
1 jogador	
Controle	9.0
Diversão	9.0
Gráfico	9.0
Som	9.0

DICA: ao perseguir o bandido da primeira ocorrência, persiga-o até que ele bata em algum ponto da pista.

DICA: memorize a posição dos alvos para se dar bem no treino de tiro.

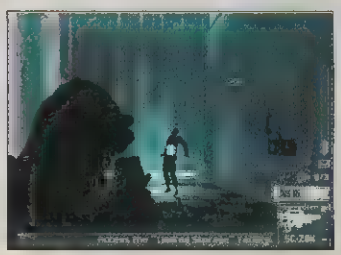
DICA: ao derrotar os inimigos, tente pegar os itens antes que os corpos sumam.

DICA: fique agachado num obstáculo e coloque a mira nos inimigos. Assim você matar os oponentes com segurança.

Por Lord Mathias

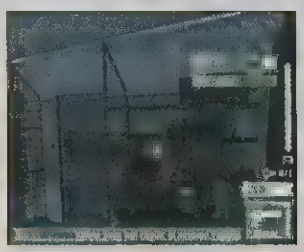
Depois de mostrar talento no Xbox e PC, o magnífico **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** chega ao PlayStation 2 e GameCube, com alguns ajustes. Para manter a taxa de frames num nível aceitável, os cenários ficaram com menos detalhes e menos efeitos especiais. As texturas não são tão definidas quanto no Xbox ou PC. O número de guardas e de fontes de luz quebráveis foram diminuídos, o que faz mudar um pouco o esquema de jogo. Nem por isso, **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** perdeu sua essência. Os gráficos e sons continuam sendo um dos melhores cada um em seu console. Mesmo com efeitos mais modestos, ainda há sombreamento dinâmico, marca registrada da série. Isto é, os efeitos de luz e sombra são bastante realistas, como precisa ser num game em que o protagonista é pago para ser invisível. Isso mesmo, Sam Fisher, um agente da Third Echelon, é expert em infiltração. A quase todo momento ele fica nas sombras na espera de capturar um guarda desavisado e entrar nos domínios inimigos sem ser visto. Mas mesmo quando o combate for aberto Sam não tem do que se queixar. Ele possui poucas armas, mas todas são eficientes. O modo multijogador está aí, no mesmo esquema. Até quatro jogadores podem participar de uma partida tipo gato e rato. As duplas se dividem em espiões e mercenários, cada grupo com suas características e objetivos. Para compensar algumas perdas que o jogo teve, a Ubisoft incluiu uma nova fase de floresta no PlayStation 2 e GameCube. Como sempre, **Splinter Cell** é garantia de diversão.

DICA: *existem várias maneiras de passar pelas fases. Procure em volta para localizar estruturas com que possa interagir como canos. Quase sempre use a visão noturna, que confere melhor visibilidade.*



DICA: *para nocautear inimigos a longa distância use o Sticky Shocker, uma dispositivo que você lança com ao rifle. Use o botão de tiro secundário.*

DICA: *quando for acertar um inimigo, faça-o na cabeça. Ao usar o rifle de longa distância, use o botão de tiro secundário para parar de respirar e ganhar precisão. O direcional digital confere zoom.*

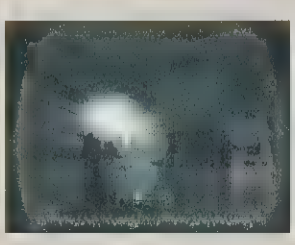


DICA: *interrogue quem tiver informação. Isso faz parte da missão. Não deixe de tirar todas as informações.*

DICA: *use a visão térmica para localizar Norman Soth, que tem uma perna mecânica. Essa visão serve bem quando há muita fumaça. Nessas condições, a visibilidade normal pode ficar comprometida, mas o calor dos inimigos permite a eficiência da visão térmica.*

DICA: *destrua as fontes de luz que encontrar, principalmente se existirem guardas por perto. Assim, no escuro, eles percebem menos a movimentação de Fisher.*

DICA: *ao passar por detectores de movimentos e minas de parede, faça-o com a arma em punho. Assim, você não corre o risco de disparar os dispositivos.*



DICA: *use o Laser Mic para ouvir uma conversa de longe. Aponte para o rosto da pessoa.*

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Ubisoft
Ação/Adventure
4 jogadores

8.9

Controle 8.0

Os controles ficaram um pouco prejudicados com a taxa de frames, que não chega a ser o ideal. E são muitos botões para usar.

Diversão 9.0

O modo multiplayer continua muito divertido. O modo de um jogador oferece muitos desafios e realismo para dar e vender.

Gráfico 9.0

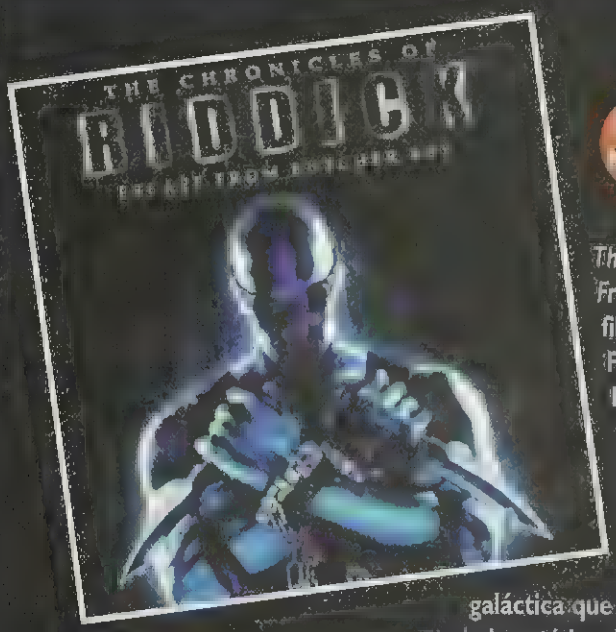
A Ubisoft se esforçou pra colocar alguns efeitos difíceis de realizar. Os gráficos são detalhados, os cenários, bem montados.

Som 9.0

A trilha sonora de Michael Ironside lembra o de filmes de espionagem. Os efeitos sonoros são realistas e as falas, convincentes.

Onde estão? · *Por Marjorie Bros*

OK, sei que a não deu para converter o game igualzinho ao Xbox, mas a falta de inimigos e de fontes de luz quebráveis alteraram a jogabilidade.



Por Lord Mathias

The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay é baseado no filme de Vin Diesel (Velozes e Furiosos), "The Chronicles of Riddick". O jogo é ambientado 500 anos no futuro e conta a história de Riddick, um prisioneiro fugitivo capaz de enxergar no escuro. Ele está no meio de uma cruzada galáctica que divide duas facções opostas. De um lado está Lorde Marshal, o líder dos Necromongers, oposto à raça dos Elementais. Com a ajuda da Aereon, uma embaixadora elemental, ele deve descobrir os segredos de sua origem, salvar a amiga de infância Kyra e enfrentar Marshal em uma batalha pelo futuro de todos os seres vivos e mortos da galáxia. Como o protagonista do game consegue enxergar no escuro, o jogo possui grande escuridão nos cenários e a riqueza nos detalhes pode ser percebida, na sombra do personagem no chão ou na movimentação do personagem principal. Vin Diesel começa o game sem nenhuma arma em mãos, apenas poderá matar seus inimigos com seus socos ou enforcando-os pelas costas. Com o decorrer do jogo ele poderá pegar uma série de armas e objetos para se defender. Nesse jogo de ação em primeira pessoa, os gráficos do jogo estão bem realistas e cheio de efeitos especiais. Junte-se a Vin Diesel nessa aventura e ajude-o a salvar a galáxia!

The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay

Starbreeze
Ação
1 jogador

9.0

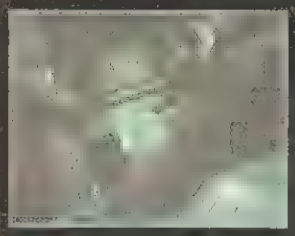
Controle 9.0
Pouca quantidade de comandos, bem simples e não exigem muita habilidade para se aprender todos.

Diversão 9.0
Diversão garantida jogar com Vin Diesel em primeira pessoa pelas fases do jogo.

Gráfico 9.0
A movimentação e riqueza nos detalhes merecem destaque. Como a sombra do personagem no chão, conforme se movimenta.

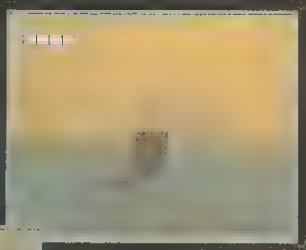
Som 8.0
Acompanha o clima do jogo e dá um toque de correria e suspense ao jogo.

Seja Vin Diesel! - *Por B. Betinho*
O jogo possui bastante ação e o clima de suspense está no ar. Muita pancadaria do início ao fim.

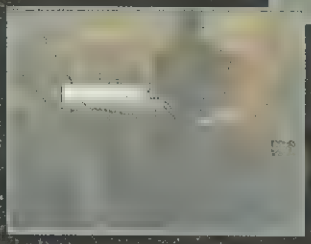


DICA: pule para alcançar a escada e conseguir chegar ao outro lado sem ser visto pelo inimigo que está no chão.

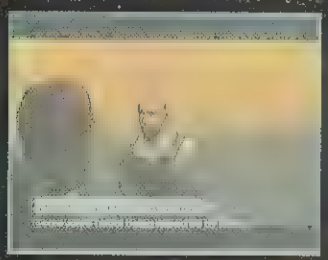
DICA: sempre que aparecer na tela procre ler as mensagens de help que sempre te ajudam no momento de aperto na fase.



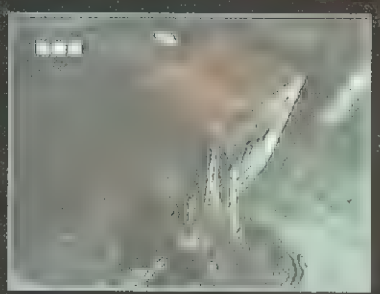
DICA: fuja dos tiros escapando por esse buraco no chão.



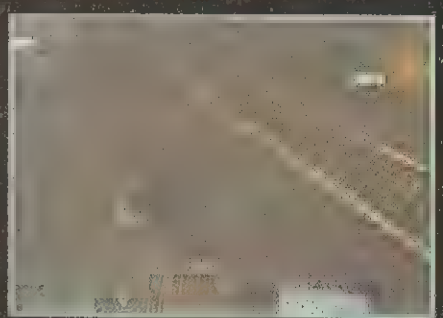
DICA: após matar o inimigo na porrada, pegue o cartão que ele deixa no chão e use-o para abrir a porta.



DICA: para passar por essa primeira parte fale com Johns e quando ele estiver conversando com outra pessoa enforque-o.



DICA: fique na esquina e quando aparecer o inimigo, parta para cima dele, depois use as caixas para subir no alto da fase.



DICA: mate o inimigo pelas costas e pegue a arma que ele deixa no chão.

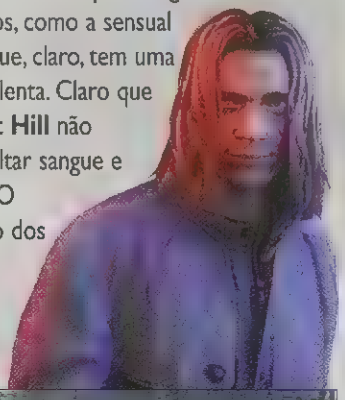
SILENT HILL 4 THE ROOM

Por Marcelo Kamikaze

O clássico de horror da Konami chega à quarta versão, com as qualidades de sempre. Henry Townshend foi quem pegaram para cristo desta vez. Ele vivia feliz em seu apartamento em Ashfield até que começa a ter pesadelos recorrentes. E quando se dá conta, ele está trancado em seu próprio lar. Portas e janelas trancadas, telefone cortado e TV sem sinal... é mole ou querem mais?

DICA: o livro vermelho na sala do apartamento é onde você salva o progresso. Também, a sua casa é um porto seguro, onde se pode recarregar a energia.

Claro que querem: a única saída parece ser um buraco em seu banheiro, uma espécie de portal dimensional que o leva, a princípio, ao metrô mais próximo. Mas está habitada por criaturas nada amigáveis, como fantasmas e onças que sugam sangue. Henry também encontra inúmeros personagens, todos misteriosos, como a sensual Cynthia, que, claro, tem uma morte violenta. Claro que em **Silent Hill** não poderia faltar sangue e violência. O ponto alto dos gráficos, como sempre, fica para a modelagem dos personagens, com aquele ar de não serem muito saudáveis. As expressões faciais dos personagens estão muito boas, além de as roupas, por exemplo, serem bem desenhados. A trilha sonora também está inspirada, com canções bem compostas que encaixam perfeitamente nas cenas. O esquema de jogo é similar aos outros da série. Henry deve explorar um mundo sombrio a procura de pistas e itens, até que, um dia, se consiga ver livre de todo esse pesadelo. Se bem que Henry não parece ter muito medo da situação. Mais um ótimo game da Konami.



DICA: os buracos sempre levam ao seu apartamento. Use-os com freqüência para recuperar energia e salvar.

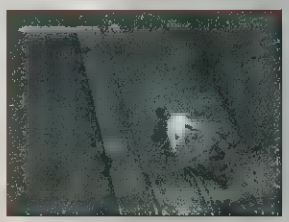
DICA: nesse ponto, use a barra de ferro para não ser pego pelos inimigos que saem pelas paredes.

DICA: na primeira vez que verificar o buraco, verifique o ferro e ganhe a primeira arma do jogo.

DICA: depois que Cynthia for ao banheiro, entre lá e verifique o buraco. Em sua casa, verifique ao lado da cozinha para encontrar a pistola.

DICA: depois de receber telefonema de Cynthia, volte ao banheiro e verifique o manequim. Você ganhará moedas, que deverão ser usadas na catraca da estação de metrô.

DICA: fuja desses inimigos, pois eles são bem resistentes e não vale a pena gastar bala com eles.



DICA: derrube os inimigos, chegue perto deles e aperte o botão de ataque para dar um pisão até pôr fim aos monstros.

DICA: atrás das velas você encontra um Nutrition Drink, que recupera sua energia.

Silent Hill 4: The Room

Konami
Ação/Adventure
1 jogador

8.5

Controle 8.0
O esquema de controle é similar aos outros games da série. Movimentos mais precisos são um pouco difíceis de fazer.

Diversão 8.0
O esquema de voltar ao apartamento é meio chato. Pode-se carregar poucos itens e o enredo não é tão bom assim.

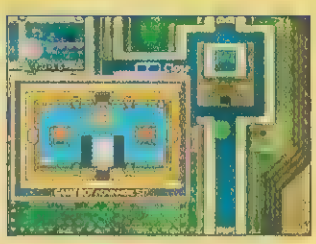
Gráfico 9.0
O gráfico tem a marca registrada de Silent Hill. Efeitos de ruído dão aquele clima de horror. Ponto alto, novamente, para os personagens, um primor de modelagem.

Som 9.0
Notas dissonantes completam a sensação de desconforto, essencial nesse estilo de jogo. A trilha sonora está ótima, se encaixando nas cenas do game.

Tá faltando! - Por B. Betinho
Alguém dá uma mochila pro Henry! É impressionante a pouca quantidade de itens que ele carrega. As batalhas são repetitivas e a pouca munição não deixa o jogador ser feliz.

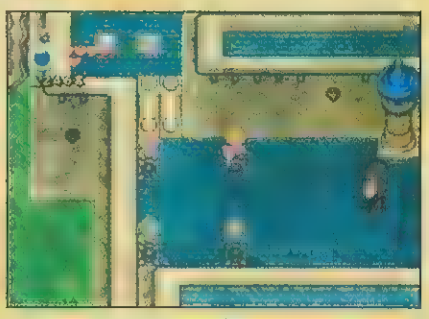
Por Marcelo Kamikaze

Link, Link, Link, Link e... mais Link. O herói de Zelda deu uma agente Smith e está cheio de clones. Ainda por cima há uma espécie de Link das trevas, seu mais novo inimigo. **Four Swords Adventures** é um pouco diferente do que estamos acostumados a ver nos consoles. Não se trata de uma grande aventura como em **Ocarina of Time ou Wind Waker**. Lembra mais os Zelda de Game Boy. Aliás, o jogador poderá usar o Game Boy Advance no lugar do controle. **Four Swords Adventures** usa gráficos 2D, os mesmos de A Link to the Past, de Super Nintendo. Claro que houve acréscimo de alguns novos efeitos. No game, até quatro jogadores podem participar da aventura, que é dividida por fases e estágios. É um game essencialmente multijogador, mas mesmo sozinho o jogador poderá controlar os quatro Links. A chave para desvendar os mistérios do jogo está em como você vai usar os quatro personagens. Tem objetos que são necessários dois personagens para levantar os interruptores que precisam da força dos quatro. Nas cavernas, aparece uma tela para cada jogador na TV ou, se estiver usando o portátil, no próprio Game Boy Advance. Além do modo cooperativo, há também um modo competitivo, ara ver quem consegue juntar mais Forces, pequenas peças triangulares que conferem poder especial para a espada. Resumindo: os gráficos de **Four Swords Adventures** pode ser meio pobres hoje em dia, mas a diversão continua top de linha.

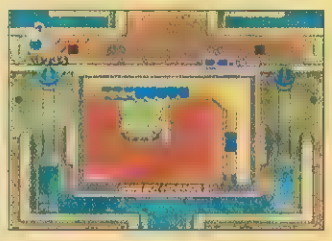


DICA: aqui, use a flecha para acertar o interruptor.

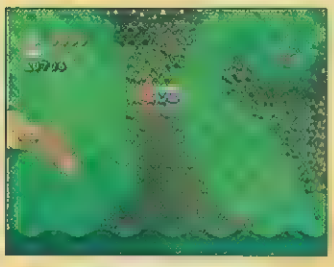
DICA: use a bomba nas paredes com rachadura para fazê-las abrir.



DICA: aqui, posicione os Links e alterne o botão de espadada e o de troca de personagens.

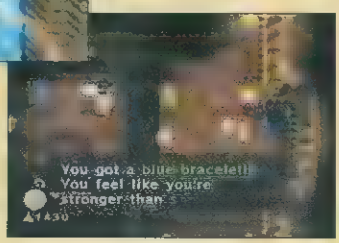


DICA: aqui, empurre o trono e rasgue a cortina para revelar a saída.



DICA: queime as plantas com o cajado de fogo ou bomba, assim elas liberam Forces.

DICA: o bumerangue permite buscar objetos fora de seu alcance.



DICA: agarre um dos Links e arremesse-o para ultrapassar vãos mais estreitos.

DICA: dê espadada no raio verde para devolver o golpe. Faça isso até que ele seja atingido. Depois, mande golpes de espada no chefe.

The Legend of Zelda: Four Swords Adventures

Nintendo
Ação - Link GBA
4 jogadores

8.5

Controle 9.0

Os comandos são simples e eficientes, que permitem total controle mesmo com apenas um jogador para cuidar dos quatro Links.

Diversão 9.0

O esquema de jogo é um tanto simples, mas isso não afeta a diversão. Os quebra-cabeças são inteligentes e o jogo é cheio de desafios.

Gráfico 7.5

Mesmo usando alguns novos efeitos, os gráficos, com base em A Link to the Past do Super NES, estão meio desatualizados.

Som 7.5

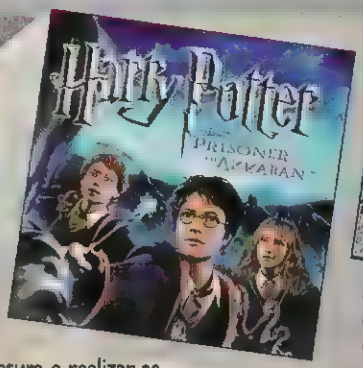
A trilha sonora também parecem ter vindos do Super Nintendo. Apesar da trilha ser de qualidade, a Nintendo poderia ter atualizado o som.

Velho! - *Por B. Betinho*

Pô, quando vi o game achei que fosse um jogo de GBA ou Super Nintendo. O jogo é legal, mas esses gráficos... Poderiam ter retrabalhado essa parte técnica.

Por Marcelo Kamikaze

Harry Potter



Baseado no terceiro livro do bruxinho mais famoso do mundo, o game de mesmo nome de GBA é um RPG simples, ideal para os jogadores se iniciarem no gênero. O enredo, lógico, segue o do livro e o do filme. Harry irá deparar com Sirius Black, que seria um dos responsáveis pela morte de seus pais, e também com os Dementadores, os sinistros guardas da prisão de Azkaban, de onde Sirius fugiu. Harry e seus amigos devem conversar com as pessoas para avançar na aventura e realizar as missões que lhes são impostos. Onde houver inimigos, eles são mostrados como uma névoa brilhante, mas depois de reconhecidos com a magia Informus, eles se tornam identificáveis. O jogador pode proteger os personagens adquirindo roupas e acessórios para eles. Assim eles aumentam suas defesas e ficam mais resistentes ao ataque inimigo. Esse game não é muito comprido o que também ajuda os iniciantes. Em resumo: é simples, mas divertido.

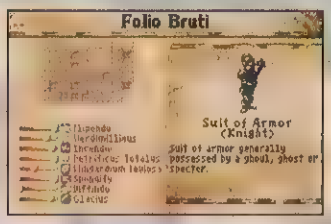
Harry Potter and the Prisioner of Azkaban

Eletronic Arts
RPG - Link
2 jogadores

8.8

Controle	9.0
Diversão	9.0
Gráfico	8.5
Som	8.5

DICA: na batalha contra Lupin, fique enchendo a energia de Bicuço, que é o único que tira energia do inimigo.



DICA: use a opção Informus para saber os dados do inimigo. Use a magia mais eficiente contra cada oponente.

DICA: juntando uma série de cards, os baús da escola serão liberados. Mas isso só acontecerá na segunda jogada.

DICA: use as magias para que ganhem força. Com o tempo, novas magias serão acrescentadas.

Por Marjorie Bros

Sonic Advance 3

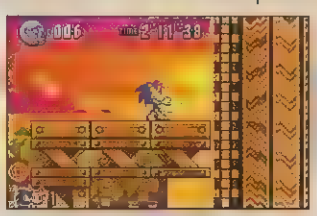
Quem era fã das aventuras do ouriço terrestre no Mega Drive encontra, hoje, porto seguro no portátil da Nintendo. Desde o primeiro **Sonic Advance**, a série mantém as características e a qualidade. Esta terceira versão, basicamente, é uma extensão de **Sonic Advance 2**. O esquema de duplas continua. O jogador escolhe um personagem principal e um ajudante. Cada um deles possui características distintas. Ao todo são cinco: Sonic, Tails, Knuckles, Cream e Amy. Esses três últimos são liberados ao passar determinadas fases. Usando um cabo link, dois jogadores podem jogar em modo cooperativo. As fases seguem a tradição: são feitos de loopings e várias construções que lembram uma montanha-russa. Tudo isso para valorizar a velocidade de Sonic. Mas as fases possuem elementos de exploração também. Cada fase possui três Chaos. Nesse caso é melhor usar o Tails: ele pode voar. Os modos multijogador também são interessantes, como uma corrida para até quatro jogadores. Fãs de Sonic irão adorar.

Sonic Advance 3

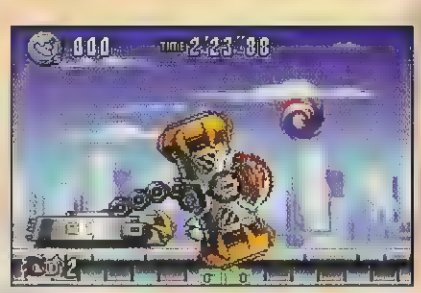
Sega/Dimps
Ação-Link
4 jogadores

8.9

Controle	9.0
Diversão	9.0
Gráfico	8.5
Som	8.5

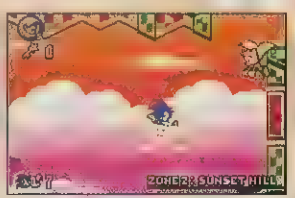


DICA: carregue o botão R para usar o poder do companheiro. Sonic confere velocidade; Tails permite pular mais alto; Knuckles faz golpear mais forte; Cream adiciona capacidade de perseguição; e Amy substitui o ataque normal pela marretada.



DICA: fique perto da base, escape da martelada e acerte a cabine.

DICA: ache os Chaos espalhados pelas fases. Eles ficam num local específico na área comum.



DICA: as duplas Sonic/Tails e Amy/Cream (e vice-versa) possuem movimentos especiais. Pulando usando molas, pressione uma direção e aperte R. No caso de Sonic/Tails, colocando apara os lados e apertando o botão, o resultado é um chute giratório.

Shrek 2

Por Marjorie Bros

Meu ogro favorito está em sua quarta aventura no GBA. E, felizmente, o jogo agrada, o que não acontecia sempre. O esquema desse **Shrek 2** lembra um pouco um jogo antigo chamado The Lost Vikings, em que vários personagens de habilidades diferentes eram postos em diversos pontos do mapa para resolver os quebra-cabeças linha-dura. Em **Shrek 2**, um jogo mais dedicado para a garotada, a missão não é tão difícil, mas mesmo assim oferece algum desafio. O jogador controla, em determinados estágios, mais de um personagem e é preciso pensar nas características de cada um para se dar bem. Shrek pode detonar chãos enfraquecidos e carregar coisas; já o Burro pula mais alto e pode derrubar portas. As animações estão muito bem feitos e o som vem direto do filme, que, aliás, é engraçadíssimo. Viva o Shrek!

DICA: em muitos locais será necessário usar mais de um personagem para prosseguir. Use a cabeça.

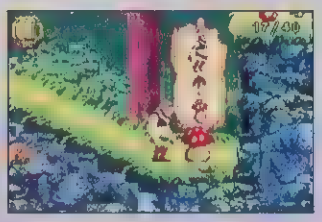
Shrek 2

Vicarous/Visions
Ação
1 jogador

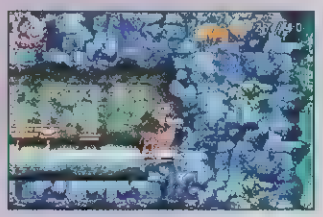
8.3

Controle	7.5
Diversão	8.5
Gráfico	8.0
Som	8.5

DICA: os minigames servem para ganhar itens como recuperadores de energia.



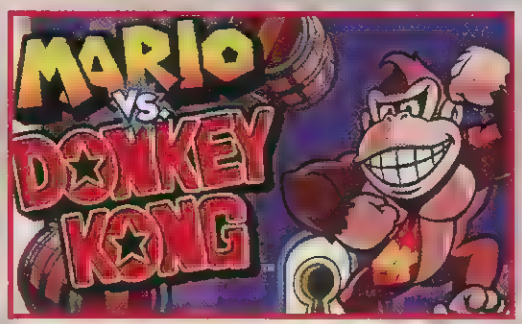
DICA: o cogumelo e os mastros servem de trampolim. Se Shrek usar a bundada, ele voa mais longe. O movimento também serve para derrubar paredes no chão. O Burro detona objetos à frente.



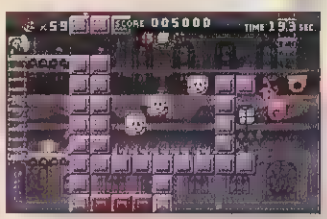
DICA: pode-se carregar um item por vez. A fada permite planar, a chave, abrir portas. O escudo protege de tudo e o fantasma o torna invisível.

Por Marjorie Bros

O gorilão Donkey volta a fazer o papel de malvado. Quer dizer, coitado, ele só queria uns bonequinhos do Mario. **Mario vs Donkey Kong** lembra o clássico **Lode Runner**. São várias etapas: o game é composto por seis mundos, com oito fases cada um. As seis primeiras possuem duas partes. Na primeira, Mario deve pegar a chave e levá-la à porta. Depois, é hora de recuperar o brinquedo minimario. Cada fase possui inúmeras armadilhas e inimigos, mas uma introdução em cada uma delas diz como funcionam os diversos movimentos, inimigos e dispositivos. Claro que sempre tem um algo mais: se pegar todos os presentes e conseguir a pontuação recorde, ganhará uma estrela. Bom, reumindo é assim, simples e divertido. Hora de enfrentar o gorilão!



DICA: para ganhar as estrelas da fase do chefe, derrote Donkey sem tomar danos.



DICA: use a criatividade para ganhar tempo em determinados locais. Aqui, de bananeira, use a plataforma que cai, pegue o presente e pule para não precisar dar a volta.

Mario vs Donkey Kong

Nintendo
Ação/quebra-cabeça
1 jogador

8.7

Controle	8.5
Diversão	9.0
Gráfico	8.5
Som	8.5

DICA: exemplo de como ganhar tempo. Aqui, desta plataforma, pule, pegue o presente e jogue a chave para a plataforma de cima. Ao cair, tocará no interruptor que levará a chave para a porta.

DICA: 4 - DICA: em locais altos, tente usar o salto triplo ou o salto reverso (ande, vire-se e pule imediatamente). Alguns itens podem ser alcançados dessa forma.

PLAYSTATION 2

XBOX

LMA MANAGER 2004

Nota: os códigos do jogo variam conforme o ID de cada game. Para mudar o ID, dê um "new game" até aparecer um ID desejado. Coloque o nome para obter o efeito desejado.

Efeito	Nome	ID
Jogadores rápidos	LMA2004B	todos os ID
Jogadores não envelhecem (exceto juvenis)	LMA2004A	todos os ID
Sempre jogar em casa	LMA2004MA	todos os ID
Sons de cartoon	LMA2004MB	todos os ID
Trilha de arco-íris	LMA2004MC	todos os ID
Não receber cartão vermelho e amarelo	LMA2004MDRIEJ	4619
	LMA2004FHHCDI	5689
	LMA2004IFFRFA	7037
Habilidades máximas no começo, na mudança de clube ou na nova temporada		
	LMA2004KEZTYL	4619
	LMA2004DQIMZX	5481
	LMA2004EAFZJS	5689
	LMA2004UYRMJU	7037
	LMA2004XEZLSL	7219
Curar-se de contusões em um dia	LMA2004WERMCA	4619
	LMA2004WLHDUT	5481
	LMA2004CJLNSL	5689
	LMA2004RKTLWO	7037
	LMA2004MERDHA	7219
	LMA2004EVIDJZ	8553
Jogadores que tentar comprar sempre vão para seu clube	LMA2004HYGAHP	4619
	LMA2004RVQUSM	5481
	LMA2004RMMARM	5689
	LMA2004KCMUSF	7037
	LMA2004QYGLJP	7219
	LMA2004VKWBDM	8553
Terminar reforma de estádio em um dia	LMA2004IIQEFN	4619
	LMA2004WZIMKC	5481
	LMA2004LTRKSQ	5689
	LMA2004YTNDDL	7037
	LMA2004CIQODN	7219
	LMA2004ISRXQU	8553
Time e táticas selecionadas automaticamente	LMA2004YBBBQR	4619
	LMA2004DSDOLL	5689
	LMA2004XOYNPJ	7037
	LMA2004PBBKUR	7219
Começar com 500 milhões de Euro	LMA2004MEUFBZ	4619
	LMA2004AFTPVI	5481
	LMA2004TDYOKD	5689
	LMA2004RSCQTN	7037
	LMA2004EEUDJZ	7219
	LMA2004MYKDHT	8553
Neve em todas as partidas	LMA2004AWMHKR	4619
	LMA2004WJEMKD	5689
	LMA2004CNTODU	7037
Sol em todas as partidas	LMA2004RWHUYL	4619
	LMA2004IDVZVB	5689
	LMA2004PYKKUT	7037
Chuva em todas as partidas	LMA2004PZYZUF	4619
	LMA2004WQIDUX	5689
	LMA2004MVADHP	7037
Novo efeito de gravidade na bola	LMA2004YCXJOJ	4619
	LMA2004DLHMZT	5689
	LMA2004XQYLSB	7037
Gritos agudos	LMA2004MLSFCP	4619
	LMA2004MZIZFC	5689
	LMA2004THHIFA	7037
Gritos graves	LMA2004THYOKY	4619
	LMA2004MUBFBL	5689
	LMA2004JCWYPM	7037

VAN HELSING

Cheat Mode
Para liberar os Cheats procure por esferas brancas (ovos) na Transilvânia. Fique em frente ao item e pressione o botão de ação para verificar o que foi liberado.

Roupas arcaicas
Ao lutar com Drácula na missão 5, vá para o local das geléias verdes. Verifique o local e colete o Cheat.

Pele de arcanjo
Na missão 7, coloque o ovo no pedestal. Depois, complete o desafio Ring.

Armory Anytime
Termine o jogo e consiga o upgrade da Gatling Gun. Quando chegar à saía de engrenagem, no calabouço do castelo de Frankenstein, em vez de ir à porta, use o power up e vá para o outro lado. Use o gancho para levá-lo à porta de pedra. Use o upgrade da Gatling Gun para começar uma intermission e revelar o cheat Armory Anytime.

Cabeção
Na missão 2, olhe próximo ao cheat do Ghost Body para achar o ícone da Big Head. Ele fica próximo à roda traseira do furgão. O veículo está localizado na esquerda, na parte superior da tela.

Armas grandes
Na missão 3, vá para o mausoléu no topo das escadas. O ícone pode ser encontrado no caixão à esquerda, bem ao fundo.

Corpo colorido
Na missão 3, olhe atrás das caixas na parte direita do corredor que fica entre o cemitério e a biblioteca.

Pele de Dwerger
Na missão 5, coloque o ovo no pedestal. Depois, complete o desafio da Destroy the Statues.

Pele de Fell
Complete a missão 5 e pegue o ovo no poço. Derrote o lobisomem na cidade e coloque o ovo no pedestal. Depois, complete o desafio de eliminação dos inimigos.

Pele de Gargoyle
Na missão 2, coloque o ovo no pedestal. Depois, complete o desafio da Maze.

Corpo fantasmagórico
Na missão 1, quebre a porta do dragão no começo da estação de trem com a Alternate Tojo Blades para achar o ícone.

Ghost Fiend
Na missão 2, ache a porta do dragão na praça da vila na base do silo. Use a Alternate Tojo Blades para quebrar a porta e coletar o ícone.

Corpo metálico
Durante a missão 10, derrube a estátua grande para criar uma ponte. Na base da estátua use a Alternate Crossbow para quebrar a porta do dragão e achar o ícone.

Metal Fiend
Na missão 7, vá para a parte onde se sobe pela cachoeira. Enquanto estiver subindo achará uma rocha que pode ser agarrado com o gancho. O ícone está logo acima da pedra. Continue subindo a cachoeira até o topo e pule para o ícone.

Plain World
Na missão 3, vá para o topo da cachoeira. Pule para o pilar único e use o gancho para chegar à borda.

Roupas Power
Termine o jogo com seu chapéu em todas as missões.

Corpo Shadow
Na missão 11, chegue ao topo do penhasco de gelo e vá para a catedral. Use a Alternate Shotgun e atire na parede para revelar o ícone.

Shadow Fiend
Pule nos cavalos enquanto luta com Aleera e Verona na carruagem. Seja arremessado pelos cavalos ao chegar na ponte. Uma cena mostrará Van Helsing sendo arrastado para baixo da carruagem. Aperte o botão repetidamente para pegar o ícone.

Rifle
Para pegar o rifle, vença os minigames dos Easter Egg duas vezes.

Sick Player
Na missão 6, entre na segunda caverna. Use a Alternate Shotgun para quebrar a porta do dragão e acesse o ícone.

Small Fiend
Na missão 6, use a entrada lateral do castelo. Depois de derrotar os lobisomens, ande para a cabeça de leões que jorram água e verifique sua boca para conseguir o ícone.

Translucent Fiend
Termine o jogo e jogue a missão 2. Use a Alternate Crossbow na estátua encontrada no topo do pequeno penhasco para revelar o ícone.

Munição ilimitada
Termine o jogo na dificuldade Hard.

Velocidade ilimitada
Termine o jogo e jogue a missão 1. Logo depois de entrar no pátio lateral do castelo Frankenstein vira à esquerda, em direção à torre. Salte do penhasco até enxergar a porta do dragão atrás da cachoeira. Use a Alternate Gatling Gun e use o gancho para alcançá-la.

Pele Wraith
Na missão 11, coloque o ovo no pedestal. Depois, complete o desafio da Rising Blood.

Extras
Depois de completar o jogo espere terminar os créditos e o jogo poderá para salvar. Com isso poderá começar um novo jogo com os cheats, power ups e itens que tiver pegado.

Corpo translúcido
Na missão 2, passe a estação de trem e olhe atrás da porta do dragão.

PLAYSTATION 2

XBOX

GAMECUBE

FUTURE TACTICS: THE UPRISING

Opções Custom
Consiga 100% de acerto em cabeça por duas vezes consecutivas. A opção estará liberada no menu de Battle Mode, Team Set Up.

Seleção de fases
Termine o jogo duas vezes para liberar a seleção de fases.

Opção Team Power
Consiga dois acertos na cabeça em seqüência. A opção estará liberada no menu de Battle Mode.

Opção Humans and Creatures
Tenha um personagem com a arma com todos os upgrades no modo de Single Player. Ou passe uma fase sem cometer um erro, também no modo de Single Player. A opção estará liberada no menu de Battle Mode, Team Types.

Opção Defeat Leader
Complete um episódio com todos os soldados com 100% de energia. A opção estará liberada no menu de Battle Mode, Objectives.

PLAYSTATION 2

GAMECUBE

SERIOUS SAM: NEXT ENCOUNTER

Fases bônus
Termine o jogo com um determinado número mínimo de ranks Gold para liberar as fases. Para acessá-los, use a opção Lost Levels.

Fase	Mínimo de rank Gold
Ancient Rome - Praetorian Camp	3
Ancient Rome - The Forum Romanum	5
Ancient Rome - The Forum of Trajan	7
Ancient Rome - Addressing the Senate	9
Ancient Rome - Caesar's Sanctum	12
Feudal China - The Silk Road	15
Feudal China - The Gate of Supreme Harmony	18
Legendary Atlantis - The Steam Tower	22
Legendary Atlantis - The Geothermal Tunnels	24
Legendary Atlantis - The Corridors of Power	26
The Gallery	31

Todas as armas
Termine o jogo com 33 ranks Gold.

PLAYSTATION 2

SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN

Recomendações
Complete todos os objetivos nas missões indicadas para ganhar as respectivas recomendações.

Recomendação	Missões
Ehud Ben Zohar	Yemen 1 e 2
Gabe Logan	Montenegro e Ukraine
Gary Stoneman	Italy, Belarus 1 e 2
Gray Imani	Carthage 1, 2 e 3
Lawrence Mujari	Chechnya e Lorelei
Lian Xing	Kyrgystan, Tokyo e Myanmar
Maggie Powers	Minsk
Teresa Lipan	Zurich

Cotação de combate
Consiga as cotações para ganhar as respectivas armas.
Combat Specialist
Intermediate (300 mortes): G33E
Advanced (600 mortes): FA-MAS
Expert (900 mortes): FAL
Elite (1300 mortes): C8 rifle

Combat Knife Specialist
Intermediate (50 mortes com faca): Stiletto
Advanced (100 mortes com faca): Shuriken
Expert (250 mortes com faca): IPCA Commando
Elite (450 mortes com faca): VibroBlade

Combat Sharp Shooter
Intermediate (200 tiros na cabeça): Dragunov
Advanced (450 tiros na cabeça): AU300 Mod-R
Expert (750 tiros na cabeça): ACR
Elite (1100 tiros na cabeça): M82 BFG

Non-Lethal Force Specialist
Intermediate (50 nocautes): E.D.T.
Advanced (100 nocautes): DormaGen Gas Grenades
Expert (200 nocautes): Air Pistol
Elite (300 nocautes): E.P.D.D.

Tactical Explosives Specialist
Intermediate (100 mortes com granada): M61 Frag Grenade
Advanced (200 mortes com granada): Incendiary Grenade
Expert (350 mortes com granada): Sarin nerve agent
Elite (500 mortes com granada): M79

Team Efficiency Specialist
Intermediate (2 tempos completos em multiplayer): M1 Super 90
Advanced (4 tempos completos em multiplayer): Shot Defender
Expert (6 tempos completos em multiplayer): MDSA3
Elite (9 tempos completos em multiplayer): M-16k

Medalhas
- Agency Medal of Valor: consiga todas cotações Agency, Special Agency, todas as recomendações, todas as outras medalhas e o rank mais alto;
- Alima Karkadann's Unicorn Charm: complete todos os objetivos nas missões Yemen 1 e 2. Na missão Ukraine, garanta a segurança de Alima Haddad;
- Carthage Exemplary Service Tribute Medal: na missão Carthage 1 e 2, proteja os oficiais CHA. Na missão Carthage 2, elimine todos os quatro assassinos ALA. Na missão Carthage 3, resgate os oficiais machucados da SWAT;
- Ellison Warner Award: na missão Belarus 2, destrua o míssil SCUD. Na missão Yemen 2, destrua o mecanismo de lançamento da SCUD. Na missão Myanmar, recupere o flight recorder;
- Great Lakes Service Medal: complete todos os objetivos das missões Carthage 1, 2 e 3. Na missão Yemen 1, fotografe os arquivos de Fadhil. Na missão Zurich, obtenha os registros financeiros da ALA;
- Homeland Security Citation: conssiga a medalha Carthage Exemplary Service Tribute e o prêmio President's Official Liberty. Na missão Zurich, obtenha os arquivos de Birchim;
- Kinishi Kuncho - Order of the Golden Dragon Medal: consiga o prêmio Republic of Korea Service. Complete todos os objetivos nas missões Kyrgyszstan, Tokyo e Myanmar;
- Medal of Distinction: complete o single player deadline em todas as missões;
- Mossad Friend to Peace Medal: pegue Karkadann e Alima's Unicorn Charm. Na missão Kyrgystan, elimine Zayed Al Dhahiri;
- President's Official Liberty Award: na missão Carthage 3, complete o pedido DPE em Masson. Na missão Italy, assassine Dimitri na torre do sino às 3h00 PM. Na missão Belarus 1, elimine Zhidkov. Na missão Kyrgyzstan, envenene a água de Saydahmat. Na missão Myanmar, elimine Than Muang;
- Republic of Korea Service Award: na missão Kyrgystan, ache os papéis de Yuschenko. Na missão Yemen 1, obtenha as credenciais de Thae-bok Jon. Na missão Tokyo, faça upload dos dados de computador. Na missão Myanmar, ache a pasta de Yong-jun Kim;
- South African Freedom Medal: não receba danos colaterais em nenhuma missão. Consiga a Stone's Medal of Courage e Carthage Exemplary Service Tribute. Na missão Belarus 1, dê segurança a todos os trabalhadores. Na missão

Lorelei, resgate o funcionário Level 5;
- Stone's Medal of Courage: resgate Stone Ukraine ■ provedencie covertura para Stone;
- The Golden Cross of Russia Medal: complete todos os objetivos nas missões Belarus 1, 2, Kyrgyzstan, Minsk ■ Ukraine. Na missão Yemen 1, fotografe os arquivos de Fadhil. Na missão Montenegro, encontre evidências de ligação entre Niculescu ■ Syphon Filter;
- United Nations Peace Award: cure a Omega Strain. Na missão Carthage 1, escanerize a amostra de tecido. Na missão Carthage 2, obtenha os registros de Mujari. Na missão Belarus 1, pegue a amostra de tecido da carcaça de bois e documentos do cofre. Na missão Yemen 2, obtenha o contêiner viral de Yushchenko. Na missão Minsk, adquira a Omega Strain. Na missão Lorelei, colete a amostra do vírus original. Na missão Tokyo, obtenha a amostra. Na missão Ukraine, ache o código genético da Omega Strain.

Cotações Specialist

- Bio-Data Retrieval Expert: na missão Carthage 1, colete conco amostras de água ■ faça uma biópsia de campo. Na missão Belarus 1, pegue a amostra de tecido da carcaça de boi. Na missão Belarus 2, obtenha amostra do esgoto. Na missão Minsk, remaneje os viral sniffers nas localizações marcadas. Na missão Chechnya, colete uma moastra de tecido do corpo de um morador da vila;
- Steal Operations Expert: mantenha o stealth durante as missões Italy, Kyrgyzstan, Yemen 1, Minsk, Chechnya, Lorelei, Tokyo, Zurich e Montenegro;
- Computer Information Expert: na missão Carthage 1, recupere o laptop de Broussard (Team). Na missão Minsk, faça download dos registros da MetaGloabal. Na missão Tokyo, faça upload dos dados de computador. Na missão Zurich mission, acesse o mainframe. Na missão Ukraine, ache o código genético da Omega Strain;
- Elite Combat Expert: consiga as cotações Elite em Combat Specialist, Combat Knife Specialist, Combat Sharp Shooter, Non-Lethal Force Specialist, Tactical Explosives Specialist, Team Efficiency Specialist e a cotação Discrete Personnel Elimination Expert;
- Elite Discrete Personnel Elimination Expert: na missão Kyrgyszstan, envenene a água de Saydahmat. Na missão Yemen 1, elimine Yushchenko. Na missão Tokyo, elimine o líder da HNT, Matsua;
- Field Efficiency Expert: vença a single player mission deadlines em todas as missões;
- Military Tactics Expert: na missão Belarus 1, elimine Zhidkov. Na missão Belarus 2, destrua o caminhão de comunicação, a subestação de força, desligar o gás e destrua ■ ponte para parar o tanque (Team). Na missão Yemen 1, destrua os equipamentos de comunicação. Na missão Yemen 2, destrua o mecanismo de lançamento da SCUD (Team). Na missão Lorelei, coloque four nukes nos níveis inferiores. Na missão Tokyo, coloque C-4 no andar do laboratório. Na missão Myanmar, coloque quatro claymores durante o caminho e C-4 em cada ponte. Complete todos os objetivos na missão Ukraine;
- Survival Tactics Expert: passe todas as mortes sem morrer.

Armas e itens

Consiga os objetivos para ter as armas.

Armas	Consiga
93R	recomendação Gray Imani
ACR	cotação Combat Sharp Shooter Expert
Air Pistol	cotação Non-Lethal Force Specialist Expert
AU300 H-BAR	rank Deputy Chief of Operations
AU300 Mod-R	cotação Combat Sharp Shooter Advanced
AU300 Mod-SMG	rank Field Officer
C11	prêmio United Nations Peace Award
C8 rifle	cotação Combat Specialist Elite
China type 56	prêmio Republic of Korea Service Award
China type 67	recomendação Lian Xing
Combat shotgun	rank Intelligence Agent
CZ Mach-9	recomendação Maggie Powers
Desert Eliminator .357	Get Alima Karkadann's Unicorn Charm
Desert Express.50	recomendação Gabe Logan
Desert Sniper .44	recomendação Ehud Ben Zohar
DormaGen Gas Grenades	cotação Non-Lethal Force Specialist Advanced
Dragunov	cotação Combat Sharp Shooter Intermediate
DSC-1	prêmio President's Official Liberty Award
E.D.T.	cotação Non-Lethal Force Specialist Intermediate
E.P.D.D.	cotação Non-Lethal Force Specialist Elite
FAL SG-1	prêmio Homeland Security Citation
FAL	cotação Combat Specialist Expert
FA-MAS	cotação Combat Specialist Advanced
G-17	rank Investigative Agent
G33E	cotação Combat Specialist Intermediate
Galil SG-1	Get the Mossad Friend To Peace Medal
GAWS 12 ga.	rank Chief of Operations
Gewehr G 53	recomendação Teresa Lipan
Headshot Lock	cotação Elite Discrete Personnel Elimination Expert
Incendiary Grenade	cotação Tactical Explosives Specialist Advanced
Increased Flak Jacket	cotação Bio-Data Retrieval Expert
Increased Health	cotação Survival Tactics Expert
IPCA Commando	cotação Combat Knife Specialist Expert
Jerico-41	rank Field Research Specialist
M1 Super 90	cotação Team Efficiency Specialist Intermediate
M16 A1	rank Investigative Officer
M16 A2	rank Intelligence Supervisor
M-16k	cotação Team Efficiency Specialist Elite
M1911 A1	rank Intelligence Officer
M-249 SAW	Get the Agency Medal Of Valor
M4 carbine	rank Investigative Supervisor
M4	rank Investigative Operations Commander
M61 Frag Grenade	cotação Tactical Explosives Specialist Intermediate
M79	cotação Tactical Explosives Specialist Elite
M82 BFG	cotação Combat Sharp Shooter Elite
MAK-10 10mm	rank Investigative Research Specialist
Mark 23 SD	rank Commander in Chief
Mark 23	rank Field Supervisor
MDS-7	rank Intelligence Research Specialist
MDSA3	cotação Team Efficiency Specialist Expert
MDS-k PDW	Get the Great Lakes Service Medal
MGL	cotação Field Efficiency Expert
MGL	cotação Military Tactics Expert
Riot Shotgun	recomendação Lawrence Mujari
Sarin nerve agent	cotação Tactical Explosives Specialist Expert
Shot Defender	cotação Team Efficiency Specialist Advanced
ShotHammer	rank Field Operations Commander
Shuriken	cotação Combat Knife Specialist Advanced
Slug Defender	rank Field Analyst Specialist
SlugHammer	rank Assistant Chief of Operations
SP-57	rank Intelligence Analyst Specialist
SPA-12 shotgun	Get the Kinishi Kuncho: Order of the Golden Dragon Medal
SPA-15 Shotgun	Get Stone's Medal Of Courage
Spectre	Get the Carthage Exemplary Service Tribute Medal
SR-15	recomendação Gary Stoneman
SSG 550	rank Investigative Analyst Specialist
SSP 90	cotação Elite Combat Expert
Stavva M70 B1	rank Intelligence Operation Commander
Stiletto	cotação Combat Knife Specialist Intermediate

Sweeper 12 gauge	Get the South African Freedom Medal
Tec 45	prêmio Ellison Warner Award
TH3 Blaster	Get the The Golden Cross of Russia Medal
UNP 45	cotação Computer Information Expert
US M60 E3	Get the Medal of Distinction
VibroBlade	cotação Combat Knife Specialist Elite
VSS-DU	cotação Bio-Data Retrieval Expert

SAMURAI WARRIORS

Roupas alternativas
Termine o modo Story (Musou) com qualquer personagem. Depois, selecione o mesmo personagem e pressione ○ (△ na versão japonesa). Também, termine 100% com todos os 15 personagens default e o lutador criado pelo jogador. Depois, selecione a roupa alternativa de seu personagem e os oponentes também estarão com o figurino alternativo.

Nomes especiais
Crie um general e entre com o nome Doji ou Musashi para ganhar estatísticas extras.

Reset
Pressione Start + Select durante o jogo para voltar o menu Fight.

Personagens extras
Termine as campanhas para liberar os personagens.

Lutador	Campanhas
Goemon	Okuni
Keichi Maeda	Kenshin Uesugi
Kunoichi	Hanzo Hattori e Shingen
Magoichi	qualquer personagem
Masamune	dois personagens
Nobunaga Oda	Oichi, Magoichi e Noh
Noh	Ranmaru Mori
Okuni	Keiji Maeda
Ranmaru Mori	Mitsuhide Akechi
Shingen	Sanada

Use os elementos Death de suas armas
Colete todos os cinco volumes da "The Book of Five Rings" com o personagem criado.

ULTRAMAN

Modo Monster World
Termine o modo Story.

Modo Monster Grave
Termine o modo Monster World.

Modo Violence Rock
Termine o modo Monster Grave (todos os monstros).

Modo Ultraman Returns
Termine o modo Violence Rock com pontuação recorde.

Modo Survival
Termine o modo Ultraman Returns.

Liberar lote um de monstros
Termine o modo Story uma vez.

Liberar lote dois de monstros
Termine o modo Story duas vezes.

Liberar lote três de monstros
Termine o modo Ultraman Returns.

Final alternativo
Meta Zetton, o último chefe, com ataques físicos em vez do raio Specium.

SHREK 2

Seleção de fases
Vá para a primeira fase, pause o jogo, vá para o "Scrapbook" e digite ←, ↑, X, ○, ←, ↑, X, ○, ←, ↑, X, ○, ↑(5).

LA PUCELLE: TACTICS

Aumentar distância de movimento
Durante a batalha, selecione um item que faz aumentar seu alcance de movimento. Guarde o item e você poderá mover mais do que normalmente poderia.

Fase Cave of Trials
Saia do continente principal pela 1ª vez para liberar uma caverna secreta que leva ao Cave of Trials.

Fase Dark Shrine 2
Termine a Cave of Trials.

Itens da Dark World
Compre todos os itens da loja e ela será reestocada com itens da Dark World.

TRANSFORMERS

Acione os comandos para ativar os efeitos.

Efeito	Comando
Modo cabeção	○(3), □, L1(3), L2 no menu do quartel dos Autobots
Modo Turbo	L1, R2(2), □(4), L1 no menu do quartel dos Autobots
Stealth ilimitado	↑(2), ↓(2), L1, L2, L1, L2 no menu do quartel dos Autobots
Powerlink ilimitado	↑, ↓, ↑, ↓, ○, □(2), ○ no menu do quartel dos Autobots
Disabilitar sobrecarga de Mini-Con*	R1(2), L2, R1(2), L2, ○(2) no menu do quartel dos Autobots
Um acerto mata**	□, ○, □, ○, L1(2), L2, L1 durante a pausa
Todos os Mini-Cons	R2, R1, ←, →, ←, →, ○, □ durante a pausa
Fase Deep Amazon terminado	←, →, ←(2), →, R1, R2, ○ na tela de seleção de dificuldade
Fase Mid Atlantic terminado	○, □, ○, □, →, ←(2), → na tela de seleção de dificuldade
Fase Alaska terminado	R1, ○, R1, □, ←(2), →, ← na tela de seleção de dificuldade
Fase Starship terminado	←(2), →, ○(2), →(2), ← na tela de seleção de dificuldade
Fase Earth terminado	R2, R1, L1, L2, □, ○, □, ○ na tela de seleção de dificuldade

*Você poderá ignorar o limite e equipar-se com quaisquer quatro Mini-Cons.
**Use o código toda vez que iniciar uma fase.

WORLD TOUR SOCCER 2005

Várias dicas
Digite os comandos no menu principal para conseguir os efeitos.

Efeito	Comandos
Todos os bônus	L2(2), L1, R1, ←, ↑, ←, ↓
Mais dinheiro para todas as temporadas	L1(2), R1, ↓, ←, →
Dinheiro ilimitado para todas as temporadas	→(2), ←, ↑(3)
Habilidades ilimitadas para times criados	↑(2), R1, L2, ↑, L1
TIF Tokens ilimitados	↑, ↓, ↑, ↓, R1(2), R2(2), ↑, ↓, ↑, ↓
Times QA Liverpool, TIF OldBoys, TIF Newbies e Touchline	↓, →, L2, R1, ←, R1
Times TimeWarp	R2, L2, R2, L2, ↑, L1
Todos os times e estádios	L1, R1, R2, L2, ↑, ↓, ←, →
Todos os vídeos	L2, L1(3), L2(2)
Anúncios mais rápidos	L2, R2, R1, R2, L2, R2
Sons Clown	L1(2), L2, R2(2), R1
Sons Farm	L1(2), R2, ↑, ↓, →
Ver créditos	L2, L1(2), L2(3)

GAMECUBE

CUSTOM ROBO

Extras
Termine o modo A New Journey no Single PLayer para liberar os modos Arcade, First Person View (visão de primeira pessoa; coloque pra baixo no direcional C para acionar), Parts Index e The Grand Battle in Single e Versus Mode CPU.

Fase alternativa
Selecione o modo Versus, coloque o cursor sobre a Basic Arena ou No Man's Land e aperte Z para mudar a aparência.

Nova fase
Selecione o modo Versus e escolha três partidas. Termine-os e uma nova fase será liberada.

Fase Dark Star no modo Versus
Jogue o modo Versus com um determinado robô por 50 vezes.

Bônus de link
Use o cabo para se conectar ao jogo Custom Robo GX de GBA para liberar a fase Dark Core e novas partes de robô na versão japonesa do game.

Peça de Athena
Depois de terminar o Bronze Handicap Match e conseguir todos os troféus de prata, não incluindo o Bronze Handicap Match, você poderá competir o Silver Battle Royal. Você não ganhará nenhuma peça com exceção à última partida, onde ganhará o corpo de Athena (ilegal).

Peças Cans
Para conseguir Can Bomb, Can Pods, Can Boots e Can Gun, vença o Tournament em sua casa. Você poderá entrar no quanto de Lucy, onde poderá falar com as pessoas. Vá pela segunda porta onde você verá mais pessoas e na segunda sala haverá um robô (Não é um Custom Robo). Fale com ele depois de terminar sua frase e o jogo irá salvar. Vá para o gerador de partes mais próximo e pegue as peças.

Pegue a Chickenheart
Na batalha do Z Boss, olhe para a parte norte do pilar oeste.

Pegue a Crystal Strike
Derrote o quarto computador no Test Center e fale com ele até liberar a arma Crystal Strike.

Pegue a Rakansen
Vencá todos os Amusement Park Tournaments com troféus de ouro.

Pegue a Ray Legend Robo
Vença todos os Cups dos torneios da Z Headquarters com troféus dourados e fale com Oboro. Na Grand Battle (Episode 2), depois de vencer todos os torneios na cidade você poderá acessar a Outer World. Vá para o Z Museum e derrote todos para ir à Z Boss Room. Ali, consiga troféu dourado para pegar Ray Legend.

Ray Warrior
Vença todos os Cups dos torneios da Amusement Park tournaments com troféus dourados e fale com o policial no portão frontal.

Partes de Rahu

Rahu 1: vá para o Z Headquarters, fale com Oboro e selecione Eliza's Mansion. Vá entre o vidro e a parede, depois até o fim para a esquerda para então ir para cima e, depois, direita. Verifique a caixa de vidro.
Rahu 2: entre no Bronze Handicap Match. Quando Lucy aparecer, fale com ela.
Rahu 3: vá para o Amusement Park. Libere a Silver para todas as batalhas. Siga para baixo, onde está a carruagem, perto dos cavalinhos.

Pegue a Wave Laser

Vá para a Lab Handicap Battle e pressione A contra os livros. Você pegará a arma ilegal.

Pegue a X Laser

Ao entrar na Bogey's, olhe atrás do balcão voltado para a parede. Você pegará a arma ilegal.

PIKMIN 2

Controle a tela-título

Pressione X na tela-título para que apareça um besouro. Use o direcional C para fazê-lo se mexer. Ao chegar próximo ao Pikmin, ele também começará a se mexer. Use L para apagar o besouro.

Pressione Y na tela-título para que apareça um Chappie. Use o direcional C para fazê-lo se mexer. Ao chegar próximo ao Pikmin, use o Z para comer o coitado. Use L para apagar o Chappie.

Pressione R na tela-título para que o Pikmin mude o logo para a tipologia da Nintendo.

Opção de Cinema e Credits

Colete 10 mil Pocos.

Vídeo secreto: todos os tesouros

Colete todas os tesouros e salve Looie.

Vídeo secreto: segredos negros de Looie

Termine todos as arenas do Challenge Mode com o rank Pink Flower.

Jogue como Shyacho

Colete 10 mil Pocos e salve a empresa Hokotate Intergalactic Delivery.

GAMEBOY ADVANCE

SHREK 2

Minigames

Termine o jogo com 100% para liberar cinco minigames.

Controle Shrek e o Burro ao mesmo tempo

Use o direcional com os botões L e R pressionados.

HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN

Baús secretos

Complete uma série da coleção de cards para abrir os baús do 5º andar de Hogwards. Cada baú libera, respectivamente, o minigame Tea Leaf, armaduras, Golden Snitch, Spellotape e dois levels. Sempre que jogar o replay, os baús estarão novamente intactos.

Card Harry Potter

Termine o jogo para ganhar o card Harry Potter. Se usado durante a batalha liberará todas as magias de um personagem.

Derrote professor Lupin

Depois de resgatar Bicuço, o professor Lupin vira um lobisomem. Use o Fumos no animal para que ele desvie com mais eficiência. Depois, fique enchendo a energia de Bicuço até que Lupin seja derrotado.

MARIO VS. DONKEY KONG

Extras

Complete o jogo para liberar dois novos modos, o Expert e o Plus. Libere a porta para ganhar minimario.

Minigame

Complete uma fase com todos os presentes para acessar um minigame, que pode ser uma roleta ou "proteja seu presente". Em ambos os casos a recompensa podem ser vidas extras.

STREET JAM BASKETBALL

Arremessos especiais

Com a barra power cheia, pressione L + R para fazer uma enterrada especial (jogador normal) ou um tiro de três pontos especial (craque).

SERIOUS SAM ADVANCE

Passwords

Digite as senhas para ir à fase desejada no nível de dificuldade pretendido.

Fase	Easy	Normal	Hard
Amon Thule, Subterranean Palace of the Pharaohs	HEXMODE	OPEE	WOLF
Baths of Diocletian	NEED	OWL	LIMO
Ceasar's Palace	WAFTY	MOOPAY	MOCKNEY
Forum of Mars	GAMES	DUCKAROO	FOZZER
Gladiator Training School	COINAGE	FRYUP	MADEUP
Preatorian Fort	NORTHERN	FILLY	MIRROR
Pyramid Entrance Maze	BADDUN	BETTERER	CHIPPER
Slave Compound	BOBBINS	PILCH	FORREST
Slave Quarters	TOAST	BEVIL	BEAK
Temple of Herkat Lower	MNIP	KIPPAGE	TITHES
Tomb of Ramses	MEGAMUNT	HORSE	EYE

SONIC ADVANCE 3

Fases secretas

Termine todas as sete fases especiais e, no menu principal, pressione ↑, L, ↓, R, →, ←.

Personagens secretos

Complete as zonas para ganhar os personagens.

Personagem	Zona (número)
Knuckles	Sunset Hill (2)
Amy	Toy Kingdom (4)
Cream	Cyber Track (6)

Sound Test

Termine o jogo. Não é necessário ter as esmeraldas. A opção aparecerá em cima do "Delete Game Data" na tela de Options.

Boss Time Attack

Termine o jogo conseguindo os anéis dourados em cada uma das fases.

SHINING SOUL II

Sound Test

No logo da Sega, digite ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↑, →, ↓, ←.
Depois, no menu principal, segure Start e pressione A.

Bônus

Coloque os nomes para ganhar poderes ou itens bônus.

Nome	Bônus
Hachi	Mais 30 de RPO
Iyoku	Mais 30 de RFR
Mizupin	Mais 30 de RIC
Montaka	Mais 30 de RDK
Taicho	Mais 5 de VIT
Nindri	Dream Hat
Vjum	Atlus Ring

VAN HELSING

Passwords

Digite a senha para ir à fase desejada.

Fase	Password
Carriage Battle	9C1 PIW LC1
Escape from Castle	BP$ 7D8 KC1
Vaseria Village	4H@ 5DH 311
On the Trail of the Werewolf	65M 5HL 611
Valken the Werewolf	54! 5DV 411
St. Peter's Basilica	2S5 M12 111
Traveling by Train	3X9 M12 111
Dracula Final Battle	CG5 B78 *M1
Dracula's Castle	BF1 8KF MC1
Dracula's Children	7BQ *24 8C1
FIM	DL5 BF3 QM1

SEGA GT ONLINE

Dinheiro extra

Tenha um jogo salvo do game Sega GT 200. Use a opção Load File e selecione Perk para conseguir dinheiro extra ao começar o jogo.

METAL SLUG 3

Extras

Termine o jogo na dificuldade normal e salve. Isso fará liberar a "Chubby Isle Paradiso" (Fat Island) e a "Storming the Mothership" (UFO) no menu principal.

Mais continues

Depois de perder todas as vidas e continues aperte Start do controle 2 para usar as vidas desse jogador.

Buzina

Num veículo, clique no direcional direito para buzinar.

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

Lista dos cigarros

Na Take Off Platform, encontre Space Cowboy.

Foto 1 de vídeo

Na Dream, ache Desert Air.

Trailer do filme e primeiro demo jogável

Na Feed Ward, ache Sensai.

Trailer Riddick Combo e primeiro protótipo

Na Dream, ache Hogdahl's Finest.

Trailer Prop 1 e terceiro protótipo

Na Guard Quarters, ache Gronko's bar.

FULL SPECTRUM WARRIOR

Modo Authentic

Entre com o código SWEDISHARMY. Depois, crie um novo Profile e comece uma partida. Trata-se de uma versão mais difícil, sem os indicadores.

Munição ilimitada

Entre com o código MERCENARIES. Crie um novo Profile e comece uma partida.

Versão Exército dos EUA

Entre com o código HA2P1PY9TUR5TLE. Depois, crie um novo Profile e comece uma partida.

Modo cabeção
Entre com o código NickWest as a code. Depois, crie um novo Profile e comece uma partida.

Video-conceito
Termine o jogo.

MANHUNT

Modo God
Termine o jogo na dificuldade Fetish e digite ↓ (2), B, ↑, X, Y, X, White, ↑(2), L, Y na tela-título. A mensagem "God Mode" aparecerá na parte de baixo da tela. **Note:** não se pode salvar normalmente se o código estiver ativado.

Use o seguinte truque para salvar durante o modo God. Termine algumas fases com rank três estrelas ou mais até chegar uma fase bônus (Hard as Nails, Brawl etc.). Depois, jogue as fases bônus, morra e saia do jogo. Isso fará desabilitar o modo God. Agora, jogue uma fase fácil, chegue num checkpoint e salve.

Modo Cheat
Os códigos seguintes não têm efeito até que se complete as fases com rank cinco estrelas no nível de dificuldade Hardcore. Cada código tem duas partes, cada uma delas liberadas por fases específicas.

Totalmente equipado: digite R, White, L, Black, ↓, ↑, ←, ↑ no menu principal. Termine as fases Drunk Driving e Graveyard Shift. Você terá todas as armas.
Helium Hunters: digite R(2), Y, B, X, Black, L, ↓ no menu principal. Termine as fases Strapped for Cash e View of Innocence. Os inimigos terão vozes agudas.
Invisibility: digite X(3), ↓, X, ↓, B, ↑ no menu principal. Termine as fases Trained to Kill e Border Patrol. Os inimigos não te perceberão.
Monkey Skin: digite X(2), White, ↓, Y, X, B, ↓ no menu principal. Termine as fases Press Coverage e Wrong Side of the Tracks.
Piggsy Skin: digite ↑, ↓, ←(2), R, White, L(2) no menu principal. Termine as fases Key Personnel e Deliverance.
Rabbit Skin: digite ←, R(2), Y, R(2), X, L no menu principal. Termine as fases Kill the Rabbit e Divided They Fall.
Regenerate: digite White, →, B, White, Black, ↓, B, ← no menu principal. Termine as fases Fueled by Hate e Grounds for Assault. Você ganhará energia com o tempo.
Runner: digite White(2), L, White, ←, →, ←, → no menu principal. Termine as fases Born Again e Doorway Into Hell. Você poderá correr ilimitadamente.
Silence: digite R, L, White, L, →, ←(3) no menu principal. Termine as fases Road to Ruin e White Trash. Os inimigos não poderão mais te ouvir.
Super Punch: digite L, Y(3), B(3), R no menu principal. Termine as fases Mouth of Madness e Doing Time. Os socos ficam devastadores.

Minigame Hard as Nails
Termine os levels 1 até 5 com rank três estrelas ou melhor.

Minigame Brawl Game
Termine os levels 6 até 10 com rank três estrelas ou melhor.

Minigame Monkey See, Monkey Die!
Termine os levels 11 até 15 com rank três estrelas ou melhor.

Minigame Time 2 Die
Termine os levels 16 até 20 com rank três estrelas ou melhor.

PC

THE SIMS: MEGA DELUXE EDITION

Cheat Mode
Pressione Ctrl + Shift + C durante o jogo para mostrar um prompt (cursor) no canto esquerdo superior da tela. Entre com os seguintes códigos para ativar as funções. **Nota:** use o caractere "!" para repetir o último comando usado e ";" para colocar mais de um código ao mesmo tempo. Muitos códigos só funcionam no game sem os patches.

Resultado	Código
(Des)Ligar chamadas para PeekMessage dentro dos loops Sim	sim_peek
(Des)Ligar compressão de objetos num save	obj_comp
(Des)Ligar controle de visitante através do teclado	visitor_control
(Des)Ligar criação de páginas web	html
(Des)Ligar divulgação de interações indisponíveis nos menus de controle de personagem	all_menus
(Des)Ligar janela de log de sons	sound_log
(Des)Ligar modo de câmera	cam_mode
(Des)Ligar música	music
(Des)Ligar reletório de afirmações	report_assets
(Des)Ligar reset automático de objeto	auto_reset
(Des)Ligar sons	sound
(Des)Ligar transformações de quartetos	quats
1000 Simoleons (game com patch)	rosebud
Acrescenta destino no arquivo AllRoutes.txt toda vez que encontrar um novo caminho	write_destlist
Adicionar novo histórico familiar para família atual	hist_add
Carregar automaticamente a casa; sem confirmação	house <número da casa>
Checar a arrumar objetos lot requeridos	prepare_lot
Começar log de Sims	sim_log begin
Criar arquivo shrunk_text_#.bmp	shrink_text <tamanho de fonte> <texto>
Criar moat ou streams	water_tool
Dar um flush para um arquivo VM no Windows NT	flush
Definir coordenada Z para balões de pensamento	bubble_tweak <valor de coordenada Z>
Definir crescimento de grama	grow_grass <0 a 150>
Definir diretório de vizinhança para o caminho	<directory path>
Definir hora do dia (jogo sem patch)	set_hour <1 a 24>
Definir milissegundos máximos para permitir simulador	sim_limit <milissegundos>
Definir máscara de event logging	log_mask
Definir nível de pensamento livre	autonomy <1 a 100>
Definir os itens de menu que aparecem nos objetos em uso	allow_inuse
Definir os limites do lot com flags não-editáveis. Requer rotation.	lot_border <tl> <tr> <bl>
Definir tamanho de lot	lot_size <número>
Definir troca de grama	edit_grass <número>:
Definir velocidade do jogo	sim_speed <-1000 a 1000>
Desenhar pontos coloridos na origem de cada personagem	draw_origins
Desligar animação de preview	preview_anims off
Desligar balões debug de routing	route_balloons off
Desligar editor de mapa	map_edit off
Desligar ticks	sweep off
Desligar todos os quadros de animação	draw_all_frames off
Dizer "plugh"	plugh
Dizer "porntipsguzzardo"	porntipsguzzardo
Dizer "xyzzy"	xyzzy
Engatilhar evento de som	soundevent
Esconder caminho do personagem selecionado	draw_routes off
Esconder informações de bloco	tile_info off
Estatísticas de programação	tile_info
Executar arquivo CHT como lista de cheats	cht <nome de arquivo>
Ferramentas de arquitetura automaticamente no nível necessário	auto_level
Finalizar log de Sim	sim_log end
Floorable grid desligado	draw_floorable off
Floorable grid ligado	draw_floorable on
Forçar uma afirmação para teste	assert
Gravar contantes de comportamento no arquivo Tuning.txt	#export
Gravar um arquivo RTE toda vez que uma rota é encontrada	write_routes
Importar e carregar automaticamente o arquivo FAM	import <arquivo FAM>
Jogar conteúdo da memória no arquivo core_dump_[data:hora].txt	core_dump
Jogar curva de contribuição de motivos de um personagem escolhido num arquivo	dump_mc
Jogar interações mais recentes do personagem escolhido num arquivo	dump_happy
Ler constantes de comportamento do arquivo Tuning.txt	#import
Ligar animação de preview	preview_anims on
Ligar balões debug de routing	route_balloons on
Ligar debug flag para mostrar escolha de diálogos para interações sociais	debug_social
Ligar editor de mapa	map_edit on
Ligar ticks	sweep on
Ligar todos os quadros de animação	draw_all_frames on
Logar animações na janela de Event Log	log_animations
Modo de criação de personagem	edit_char
Mostrar caminho do personagem selecionado	draw_routes on
Mostrar informações de bloco information displayed	tile_info on
Mostrar janela de visão de memória no debug build	memview
Mostrar personalidade e interesses	interests
Mover qualquer objeto	move_objects on
Prevenir travamento do navegador	browser_failsafe
Recarregamento total de esqueletos, animações, roupas e skins	reload_people
Reconstruir todo o painel de controle/UCP do zero	rebuild_cp
Reequiparar texturas dependentes e regenerar bitmaps para todos os personagens do usuário	refresh_textures
Refrescar os recursos BMP para todas as pessoas com IFF gravável	refresh_faces
Restaurar tutorial	restore_tut
Rodar séries de operações aleatórias para famílias fora da casa	fam_test <opcount>
Rotacionar câmera	rotation <0 a 3>
Sair do game	quit
Salvar arquivo de histórico familiar	history
Salvar casa atual	save
Sem geração de objetos tutorial quando a casa de tutorial for carregada	tutorial off
Travar o game	crash
Troca duas casas e atualizar famílias	swap_houses <número da casa> <número da casa>

PLAYSTATION 2

HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN

Código de ativação	941AB322 BEB4452C 2441B4A8 1E74C18B 2451B7A8 1674C109 24D5B538 166E8108 24D191EA B2F653A4
Stamina infinito	24C0B688 8254C109 24DAF60A 1675C128 24D1B6A8 0675C118 24D1B0E8 327657C4
Máximo de feijão	1480196F 1CF0C7AE
Máximo de House Points	14C03168 9C70D53C
Máximo de Wiggenweld	24DBB42A 1654C1AB
Máximo de Antidote	245BB42A 1654C19B
Máximo de Girding	24DBB42A 9654C1B9
Máximo de Dungbomb Case	245BB72C 9654C139 2451B7AE 1674C1A9 245BB728 1654C199
Máximo de Stink Pellets	245BB72C 1654C18B 24D1B7AC 1E74C1BB 24DBB528 9654C129
Ter Chizpurfle Carapaces	14503268 1470D51E
Ter Dragonfly Thoraxes	14503268 1470D53E
Ter Fairy Wings	14503269 1470D53E
Ter Fire Seeds	14503268 1470D58E
Ter Graphorn Horn	14503269 1470D58C
Ter Billywig Stings	14503268 1470D5AE
Ter Flying Seahorses	14503269 1470D5AE
Ter Doxy Eggs	14503268 1470D59E
Ter Stink Pellet Challenge	14D0306D 9470D59C
Ter Hermione's Statue List	14503069 1470D5BC
Ter Owl Care Kit	245BB72A 9E54C12B
Ter Owl Treat	24DBB728 1654C11B
Ter todas as magias	24D9B6A8 9656C188 2440BEB6 9F6D88A3 2450B6A8 1274C199 24D0B628 927DC1B8 2452B428 9A74C100 24DAF40A 1675C128 24D9B4A8 9656C119 249114A8 B0765790
Ter Chapter 1: Improved Dueling	14503368 1470D50C
Ter Chapter 2: Improved Defense	14503369 1470D50C
Ter Chapter 3: Faster Spell Cast	14503368 1470D52C
Ter páginas da Folio Bruti	
Dementor	14503369 1470D52C
Billywig	14503368 1470D51C
Chizpurfle	14503369 1470D51C
Doxy	14503368 1470D53C
Dragonfly	14503369 1470D53C
Fairy	14503368 1470D58C
Fire Seed Bush	14503369 1470D58C
Flying Seahorse	14503368 1470D5AC
Ghoul	14503369 1470D5AC
Hinkypunk	14503368 1470D59C
Hippogriff	14503369 1470D59C
Pixie	14503368 1470D5BC
Red Cap	14503369 1470D5BC
Salamander	14503168 1470D50C
Troll	14503169 1470D50C
Venemous Tentacula	14503168 1470D52C

SAMURAI WARRIORS

Código de ativação	94D090B8 B56643C4 24D0BEAC 1A748109 24DAF40A 1675C128 2453B48A 9274C11B 24D117A8 10765784 24501728 187457A4
Liberar os personagens	2414B3EA 9664535B 2496B368 16445A79 2412A1C8 126453EA 2411B168 1A6C52D8 2416B260 1AD41369
Nota: vá para a tela de seleção para liberar os personagens.	
Liberar todas as fendas	240119B6 9BEC1CD3 24D33224 1A4417F9
Liberar todos os itens	040A89AE DCE0F35B 14009937 9DF89A52 0400992E 9CF0D37A
Liberar todos os vídeos	240FCB96 C9CB9A53 240FCB96 C9CB9A73 240FCB96 C9CB9AC3 240FCB96 C9CB9AE3 240FCB96 C9CB9AD3
Energia infinita	24C3B6BC 1A54C1A8 24D1B628 127C8190 24C3B6BC 1A54C1BB
Musou infinito	24C3B6BC 9A54C12A 24D1B628 127C8110 24C3B6BE 1A54C139
Energia infinita do cavalo	2491B3A8 1CF447BD 2491B18A 14D4470D 249AF10A 14F5472C 2411B128 1CFC471C
Máximo de Health	24C2B4BC 1A54C109
Máximo de Musou	24C2B6BC 9A54C18B
Máximo de KO	24519008 18B4D5F4 245093B2 91B4954F 24D293AA 9894D56D 24C89BBC 919ED55D 24C89BBE 119ED57D 24D59B36 1DB6DDCE
Modo Free Officer	
Energia infinita	24D0B428 16648180 24C1B49C 1E54C1AB 24DAF40A 1675C198 2441A4AC 1676C1B9 2491B4AA B036D354
Musou infinito	248194DC BC94D52E 24919468 34B49514 248194DE 3C94D5AD
Yukimura Sanada	
Rank máximo	0400B128 1CF0E17A
Skill Points máximo	2404B13E DDF9C9EA
Ataque máximo	0480B82B 14F0C1C8
Defesa máxima	0480B82B 14F0E1C8
Ataque máximo à distância	0480B82A 14F0C1E8
Defesa máxima à distância	0480B82A 14F0E1E8
Ataque máximo do cavalo	0480B82B 14F0C1E8
Defesa máxima do cavalo	0480B82B 14F0E1E8
Agilidade máxima	0480B82A 14F0C1D8
Pulo máximo	0480B82A 14F0E1D8
Velocidade máxima	0480B82B 14F0C1D8
Todos os Skills no máximo	1410B32B 14F08160 4415B328 14F0C158 398257E1 97AB91F0 0410B12A 14F0C178
Hanzo Hattori	
Rank máximo	0400B228 1CF0E3EA
Skill Points máximo	2404B23E DDF9CBFA
Ataque máximo	0480BB2B 1470C3D8
Defesa máxima	0480BB2B 1470E3D8
Ataque máximo à distância	0480BB2A 1470C3F8
Defesa máxima à distância	0480BB2A 1470E3F8
Ataque máximo do cavalo	0480BB2B 1470C3F8
Defesa máxima do cavalo	0480BB2B 1470E3F8
Agilidade máxima	0480B92A 1470C348
Pulo máximo	0480B92A 1470E348
Velocidade máxima	0480B92B 1470C348
Todos os Skills no máximo	1410B12B 14708370 4415B128 1470C3C8 398257E1 97AB91F0 0410B22A 14F0C3E8
Oichi	
Rank máximo	04009228 1CF0E1FA
Skill Points máximo	2404903E DDF9C96A
Ataque máximo	0480992B 1470C148
Defesa máxima	0480992B 1470E148
Ataque máximo à distância	0480992A 1470C168
Defesa máxima à distância	0480992A 1470E168
Ataque máximo do cavalo	0480992B 1470C168
Defesa máxima do cavalo	0480992B 1470E168
Agilidade máxima	0480992A 1470C158
Pulo máximo	0480992A 1470E158
Velocidade máxima	0480992B 1470C158
Todos os Skills no máximo	1410912B 14708160 44159128 1470C1D8 398257E1 97AB91F0 0410922A 14F0C1F8
Kenshin Uesugi	
Rank máximo	04009328 1C70E1EA
Skill Points máximo	2404933E DD79C9FA
Ataque máximo	04809A2B 1470C1D8
Defesa máxima	04809A2B 1470E1D8
Ataque máximo à distância	04809A2A 1470C1F8
Defesa máxima à distância	04809A2A 1470E1F8
Ataque máximo do cavalo	04809A2B 1470C1F8
Defesa máxima do cavalo	04809A2B 1470E1F8
Agilidade máxima	0480982A 1470C148
Pulo máximo	0480982A 1470E148
Velocidade máxima	0480982B 1470C148
Todos os Skills no máximo	1410902B 14708170 44159028 1470C1C8 398257E1 97AB91F0 0410932A 1470C1E8
Mitsuhide Akechi	
Rank máximo	04409328 1CF0E16A
Skill Points máximo	2444933E DDF9C97A
Ataque máximo	04C09A2B 14F0C158
Defesa máxima	04C09A2B 14F0E158
Ataque máximo à distância	04C09A2A 14F0C178
Defesa máxima à distância	04C09A2A 14F0E178
Ataque máximo do cavalo	04C09A2B 14F0C178
Defesa máxima do cavalo	04C09A2B 14F0E178
Agilidade máxima	04C09A2A 14F0C1C8
Pulo máximo	04C09A2A 14F0E1C8
Velocidade máxima	04C09A2B 14F0C1C8
Todos os Skills no máximo	1450922B 14F081F0 44559028 14F0C148 398257E1 97AB91F0 0450932A 14F0C168
Keiji Maeda	
Rank máximo	04409028 1C70E1EA
Skill Points máximo	2444903E DD79C9FA
Ataque máximo	0480B92B 14F0C1D8
Defesa máxima	0480B92B 14F0E1D8
Ataque máximo à distância	0480B92A 14F0C1F8
Defesa máxima à distância	0480B92A 14F0E1F8
Ataque máximo do cavalo	0480B92B 14F0C1F8
Defesa máxima do cavalo	0480B92B 14F0E1F8
Agilidade máxima	04C09A2A 1470C148
Pulo máximo	04C09A2A 1470E148
Velocidade máxima	04C09A2B 1470C148
Todos os Skills no máximo	1450922B 14708170 44559228 1470C1C8 398257E1 97AB91F0 0450902A 1470C1E8
Nobunaga Oda	
Rank máximo	04409128 1C70E1FA

Skill Points máximo 2444923E DDF9C96A
Ataque máximo 04C09B2B 1470C148
Defesa máxima 04C09B2B 1470E148
Ataque máximo à distância 04C09B2A 1470C168
Defesa máxima à distância 04C09B2A 1470E168
Ataque máximo do cavalo 04C09B2B 1470C168
Defesa máxima do cavalo 04C09B2B 1470E168
Agilidade máxima 04C09B2A 1470C158
Pulo máximo 04C09B2A 1470E158
Velocidade máxima 04C09B2B 1470C158
Todos os Skills no máximo 1450932B 14708IE0 44559328 1470C1D8 398257E1 97AB91F0 0450912A 1470C1F8

Goemon Ishikawa

Rank máximo 04009228 1C70E17A
Skill Points máximo 2404923E DD79C9EA
Ataque máximo 04C09B2B 14F0C1C8
Defesa máxima 04C09B2B 14F0E1C8
Ataque máximo à distância 04C09B2A 14F0C1E8
Defesa máxima à distância 04C09B2A 14F0E1E8
Ataque máximo do cavalo 04C09B2B 14F0C1E8
Defesa máxima do cavalo 04C09B2B 14F0E1E8
Agilidade máxima 04C09B2A 14F0C1D8
Pulo máximo 04C09B2A 14F0E1D8
Velocidade máxima 04C09B2B 14F0C1D8
Todos os Skills no máximo 1450912B 14F08160 44559128 14F0C158 398257E1 97AB91F0 0410922A 1470C178

Okuni

Rank máximo 04009128 1CF0E16A
Skill Points máximo 2404913E DDF9C97A
Ataque máximo 0480982B 14F0C158
Defesa máxima 0480982B 14F0E158
Ataque máximo à distância 0480982A 14F0C178
Defesa máxima à distância 0480982A 14F0E178
Ataque máximo do cavalo 0480982B 14F0C178
Defesa máxima do cavalo 0480982B 14F0E178
Agilidade máxima 0480982A 14F0C1C8
Pulo máximo 0480982A 14F0E1C8
Velocidade máxima 0480982B 14F0C1C8
Todos os Skills no máximo 1410902B 14F081F0 44159328 14F0C148 398257E1 97AB91F0 0410912A 14F0C168

Kunoichi

Rank máximo 0440B028 1C70E37A
Skill Points máximo 2444B03E DD79CBEA
Ataque máximo 0480992B 14F0C1C8
Defesa máxima 0480992B 14F0E1C8
Ataque máximo à distância 0480992A 14F0C1E8
Defesa máxima à distância 0480992A 14F0E1E8
Ataque máximo do cavalo 0480992B 14F0C1E8
Defesa máxima do cavalo 0480992B 14F0E1E8
Agilidade máxima 0480992A 14F0C1D8
Pulo máximo 0480992A 14F0E1D8
Velocidade máxima 0480992B 14F0C1D8
Todos os Skills no máximo 1450B22B 14708360 4455B228 1470C358 398257E1 97AB91F0 0450B02A 1470C378

Magoichi Saika

Rank máximo 0440B128 1C70E3EA
Skill Points máximo 2444B13E DD79CBFA
Ataque máximo 04C0B82B 1470C3D8
Defesa máxima 04C0B82B 1470E3D8
Ataque máximo à distância 04C0B82A 1470C3F8
Defesa máxima à distância 04C0B82A 1470E3F8
Ataque máximo do cavalo 04C0B82B 1470C3F8
Defesa máxima do cavalo 04C0B82B 1470E3F8
Agilidade máxima 04C0BB2A 1470C348
Pulo máximo 04C0BB2A 1470E348
Velocidade máxima 04C0BB2B 1470C348
Todos os Skills no máximo 1450B32B 14708370 4455B328 1470C3C8 398257E1 97AB91F0 0450B12A 1470C3E8

Shingen Takeda

Rank máximo 0440B028 1CF0E3FA
Skill Points máximo 2444B33E DDF9CB6A
Ataque máximo 04C0BA2B 14F0C348
Defesa máxima 04C0BA2B 14F0E348
Ataque máximo à distância 04C0BA2A 14F0C368
Defesa máxima à distância 04C0BA2A 14F0E368
Ataque máximo do cavalo 04C0BA2B 14F0C368
Defesa máxima do cavalo 04C0BA2B 14F0E368
Agilidade máxima 04C0BA2A 14F0C358
Pulo máximo 04C0BA2A 14F0E358
Velocidade máxima 04C0BA2B 14F0C358
Todos os Skills no máximo 1450B22B 14F083E0 4455B228 14F0C3D8 398257E1 97AB91F0 0450B02A 14F0C3F8

Masamune Date

Rank máximo 0400B228 1C70E36A
Skill Points máximo 2404B23E DD79CB7A
Ataque máximo 04C0BB2B 14F0C358
Defesa máxima 04C0BB2B 14F0E358
Ataque máximo à distância 04C0BB2A 14F0C378
Defesa máxima à distância 04C0BB2A 14F0E378
Ataque máximo do cavalo 04C0BB2B 14F0C378
Defesa máxima do cavalo 04C0BB2B 14F0E378
Agilidade máxima 04C0BB2A 14F0C3C8
Pulo máximo 04C0BB2A 14F0E3C8
Velocidade máxima 04C0BB2B 14F0C3C8
Todos os Skills no máximo 1450B32B 14F083F0 4455B128 14F0C348 398257E1 97AB91F0 0410B22A 1470C368

Noh

Rank máximo 0400B328 1C70E37A
Skill Points máximo 2404B33E DD79CBEA
Ataque máximo 0480BA2B 1470C3C8
Defesa máxima 0480BA2B 1470E3C8
Ataque máximo à distância 0480BA2A 1470C3E8
Defesa máxima à distância 0480BA2A 1470E3E8
Ataque máximo do cavalo 0480BA2B 1470C3E8
Defesa máxima do cavalo 0480BA2B 1470E3E8
Agilidade máxima 0480BA2A 1470C3D8
Pulo máximo 0480BA2A 1470E3D8
Velocidade máxima 0480BA2B 1470C3D8
Todos os Skills no máximo 1410B02B 14708360 4415B028 1470C358 398257E1 97AB91F0 0410B32A 1470C378

Ranmaru Mori

Rank máximo 0400B328 1CF0E3FA
Skill Points máximo 2404B13E DDF9CB6A
Ataque máximo 0480B82B 14F0C348
Defesa máxima 0480B82B 14F0E348
Ataque máximo à distância 0480B82A 14F0C368
Defesa máxima à distância 0480B82A 14F0E368
Ataque máximo do cavalo 0480B82B 14F0C368
Defesa máxima do cavalo 0480B82B 14F0E368
Agilidade máxima 0480B82A 14F0C358
Pulo máximo 0480B82A 14F0E358
Velocidade máxima 0480B82B 14F0C358
Todos os Skills no máximo 1410B02B 14F083E0 4415B028 14F0C3D8 398257E1 97AB91F0 0410B32A 14F0C3F8

SHREK 2

Código de ativação 94D51AF8 1AB699A0
Infinite:
Energia infinita para o grupo 24D13BAA 085515AD
Dinheiro infinito 2404313E DD3D4D7E
Habilidades especiais
Princesa Fiona 2400A7A8 1A74474B 2480B7B8 92570769
Lil' Red 2440A1A8 1AF4478B 24C8B1B8 92D607A9
Gingerbread Man 244086A8 1AF451AB 24C09698 92D71199
Liberar todas as fases 0450312A 943457DE
Liberar todos os bônus 1480183B 1CB45DE4
Fotos
Todas as fotos 44151028 10A455FC 3902D721 1FAB91E0
Shrek's Swamp 2411502C 54BC15FC
Spooky Forrest 2411532C 54BC154C
Far Far Away 2411532C 54BC156C
Ogre Killer 2410132C 14B4155C
Walking the Path 2411532C 54BC157C
Jack And Jill's Farm 2411532C 54BC15CC
Fairy Godmother's 2411532C 54BC15EC
Prison Break 2411512C 54BC156C
The Mines 2411512C 54BC157C
Cookie, Cookie 2411512C 54BC15CC
Final Fight 2410112C 14BC15EC
Upgrades
Todos os upgrades 44151128 14B455DC 3942D7E1 9BABB1E0
Three Bears' Porridge 04101128 14B455DC
Ogre Ring 04101128 14B455FC
Pot of Gold 04503228 1434574C
Green Clover 04503228 1434576C
Heart of Gold 04503228 1434575C
Lucky Horseshoe 04503228 1434577C
Nine Lives 04503228 143457CC
Cupid's Arrow 04503228 143457EC
Lucky Rabbit's Foot 04503228 143457DC

TRANSFORMERS

Código de ativação 949033B0 BE665C02
Energia infinita 24D81DAA 0E3C473C
Nível de energia em todos os slots 2492B1C8 14A44319
Ter modo Big Head 05503729 14F4E738
Ter modo Turbo 05503728 14F4C788
Liberar todos os extras 244F6DD6 EB8B0847 244F6DD6 EB8B0867
Use L1 for Mega Jump D5403B37 9C7C9802 24D03528 1470C5DC
L2 to Return to Ground D5403B37 9D7CD802 24C97DA8 8051CCD4
Terminar fases
Amazon 2410376A 363041DC 2410376A B63041FC
Antartica 2490346A 36B0416E 2490346A 36B0415E
Deep Amazon 2490356A 36B041CC 2490356A 36B041EC
Mid-Atlantic 24501468 363041FC 24501768 3630414C
Alaska 24501668 B6B0415C 2450166A 36B0417C
Starship 24501768 36B041EC 24D0176A 36B041DE
Pacific Island 24901468 B630414E 24D0176A B6B041DC
Todas as fases/Mini-Cons liberadas 05503729 14F4C708

UEFA EURO 2004

Código de ativação 94D530E0 9DAE4EFC
Time da casa faz 99 a 0 (Select + L1) E4929949 34E499F6 2440B068 1C70554E 24D0B068 1470556C
Time visitante faz 0 a 99 (Select + R1) E4929949 34E48BF6 24D0B068 1470554C 2440B068 1C70556E

Resetar relógio (Select + L2)	E4D21949 36E49BF6
	24D03428 1470559C
Terminar primeiro tempo (Select + R2)	E4923949 36E49BF6
	24D03C38 9470159C

VAN HELSING

Código de ativação	944534A6 153ECE7E
	24D0B6AA 0655C108
	24D0B628 1674C128
	24C1A6BA 16768019
	24DAF60A 1675C138
	24D0B628 1674C188
	24D197E8 12F65550
Energia infinita	24D0B6A8 8655C129
Munição infinita	24D033FA 8AD5071D
Finishing Moves	24D0B4BE 1A578188
	24DAF40A 1675C1A8
	24D0B4BC 9A578199
	2491326A 92764794
Tempo infinito	24D892A8 86F44756
Item infinito	249230C8 32F457E9
Energia máxima	24D1B6AA 1657C189
Munição máxima	24C1A4BA 16768009
	24DAF40A 1675C128
	24D1B4BC 1E578119
	24D1306A 12F64714
Finishing Moves máximo	2450B7A8 9274C109
	24DAF70A 1675C128
	24D0B7BE 1A578119
	2491316C 12764714
Power Glyphs máximo	2403DCC6 DC25DADA
Liberar todos os Cheats	2410B7A8 32744E9
	240AB72A B25441D9
	241097A8 30F445E9
	24989F28 B8D545DB
	24009F2E 39E64DF8
	24999DAA B0D74549
Nota: ative-os no menu de Inventory Cheat.	
Liberar armas	
Crossbow	2410B4A8 307441A9
	2490B428 30554199
Shotgun	2410B6A8 30F441B9
	2490B428 30D54109
Gatling Gun	245094A8 307441B9
	24D09728 30554109
Electric Gun	2410B5A8 30F44139
	2490B528 30D54189
Double Scimitars	245095A8 307441B9
	24D09628 30D54109
Rifle	245097A8 30F441B9
	24D09528 30D54109
Alt Crossbow	04503568 1434C518
Alt Shotgun	04503768 14B4C518
Alt Gatling Gun	04503668 14B4C598
Alt Electric Gun	04503668 14B4C518
Alt Scimitars	04503468 14B4C598
Nota: veja a arma no Inventory para liberar.	
Liberar movimentos	
Dodge-Fire	04101728 14B4D358
Grapple Strike	04101728 14B4D3D8
Ground Strike	04101528 14B4D358
Air Strike	04101528 14B4D3D8
Tojo Fire	04503668 1434C518
Air Hop	04503668 1434C598
Scimitar Swing	04503468 1434C518
Grapple Jump	04503468 1434C598
Melee Explosion	0410B228 14B4D7C8
Misto	
Cada Glyph vale por 10	249094CA 30F455DB
Cada Glyph vale por 100	248094C8 B8F455D9
Nota: use apenas um código de Glyph.	
Um acerto mata	245815E8 24F4470C
Nota: use com a energia infinita.	

GAMEBOY ADVANCE

HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN

Código de ativação	9662718C4AEE
	8CA14D0DD5C6
	8DE1B0C2113A
Energia máxima	33B892627C0D
	C63F83EE6CB0
Magia máxima	319812727C0F
	C41F03FE6CB2
Todas as magias	C19F26DFD160
Todos os itens	B33BF2F1549A
	3298EF1B4194
Todos os cards	F905505793E8
	3248F755C5CD
	CD85016BBC65
	3A90ED1A0194
Folio completo	BB23F0C69168
	30687745C5CF
Mil de experiência por batalha	CE77CDBE0A06
Mil de Sickles por batalha	C44F5FA1CE5C

RIVER CITY RANSOM EX

Código de ativação	9CA44418CA66
	1BDE872B7C01
	B7A091E94A84
Ir para a última batalha (use Select)	6F4E9B2F7459
	66CCB3ACF87D
	6F4E9B2F7459
	DA7D2B0ED778
Ter todos os aliados	A72391C94384
	427CA3A8F23C
	1A98A3ACFC65
	6F9B93897B18
	C992C96B0A9A
	0B13A1C82183
	CA9AA3AC9A7A
	081BEB0EB362
Ver todas as estatísticas do aliados	A72391C94384
Alex	
Ter $50 mil	AEDCBB671C62
	2E839D47ADE3
Energia infinita	756570C1239F
Energia máxima	91AA42A05A05
Parâmetros máximos	F63A13A01237
	1A98A3ACFC61
	752350C0239F
Ryan	
Liberar Ryan	437CAB2A721C
	6F9B93897B18
Ter $50 mil	6C5DF3C5357A
	EC02D5E584FB
Energia infinita	B7E438630A87
Energia máxima	37A318422B87
Parâmetros máximos	34BB5B023B2F
	1A98A3ACFC61
	B7A218620A87
Randy	
Liberar Randy	5B5CAB2A7419
	C992C96B0A9A
Energia infinita	746D7285B17E
Energia máxima	F42250E480FE
Parâmetros máximos	D33201E4C0D4
	1A98A3ACFC61
	742B5284B17E
Andy	
Liberar Andy	D333894B439C
	0B13A1C82183
Energia infinita	B6EC3A279866
Energia máxima	36AB1A06B966
Parâmetros máximos	11B34946E9CC
	1A98A3ACFC61
	B6AA1A269866
Ivan	
Liberar Ivan	4B02896B6499
	CA9AA3AC9A7A
Energia infinita	53650842639D
Energia máxima	F72A3A2312IF
Parâmetros máximos	D03A6B235235
	1A98A3ACFC61
	53232843639D
Tex	
Liberar Tex	C365A94A439C
	081BEB0EB362
Energia infinita	91E440E04884
Energia máxima	11A360C16984
Parâmetros máximos	12BB2381792C
	1A98A3ACFC61
	91A260E14884

MARIO VS DONKEY KONG

Código de ativação	981BA6258812
	6A7B97D25008
	8272D332271C
Vidas infinitas	156B0C9D316E
Ter os três presentes	A9288AE5331B
	21658C44B11B
Ter 99 estrelas	D5E3CE641AD7
Parar tempo (R + cima)	BE9E36ABD3C5
	F77C4CD990F0
Resetar tempo (R + baixo)	FE969622FA4D
	D77E4CDD90E6
Pular de fase (Select + cima)	BF9E27EFC7C5
	5D0B02BF52C6
	BF9E27EFC7C5
	D50B44BF12E6
Todos os vídeos	D523C43226C5
	6A749B44D03B
Todas as fases (arquivo principal)	0B3388501B6
	15248860F379
	833BCE5411B6
	15248860F379

SONIC ADVANCE 3

Código de ativação	9261CCA4EE1E
	BA540E856594
	DA561F1E4E14
Vidas infinitas	326EA36B16F0
Anéis infinitos	4810C5BC2622
Chaves infinitas	52723788D3B4
	4D4B124A9E30
Invencibilidade	16B55D917EC7
Parar tempo	FF5B862ADC34
Passar de fase (Select + cima)	29C6CD21D3CF
	7ECB3B4E0F10
	29C6CD21D3CF
	20E8AB6FE25C
Somente um anel SS é necessário	B7AD784B389B
	56E1ABE0FB5C
Ter todas as Chaos Emeralds	7A0EC37E02B9
Todos os Chao	1A90C59823C7
	4D4B124A9E30
Todas as zonas	856383F5CD74
Todos os personagens	5A80595CA28B
Acessar Boss Time Attack	A56D13D76D74
Acessar Special Stage Mode	00A2C1D80387
	3E5D360F2E30
	7A0EC37E02B9

GAMECUBE

THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS ADVENTURES

Código de ativação	EEV4-CDPV-WP41K
	QC7X-U21J-2NYPW
Energia infinita	ZF0P-4XFY-A2E4C
	5A5W-3AFG-TYK8D
	8ND2-E8BD-M60MA
	7D6Q-45JP-6FHC3
Energia máxima	6DEF-W451-7KPYQ
	RPXE-WPCT-VDEEV
Force Gems máximo	JA7V-KF15-VCC5B
	WH79-ZFEJ-RHW94
	EQTW-VAF4-1YUMX
	5GED-38P9-WW135
	FJFA-NCZQ-XJCPP
Invencibilidade	EC01-9PNE-6EP0N
	60V5-HPXK-FVFU1
	0HPF-14TC-XFF1B
	WV2T-GUMB-T12T6
Ter Blue Bracelet	3BY0-QQHR-FKWVT
	RUR9-E37J-CPV33
Ter Power Bracelet	FBA0-XTC3-J31BX
	MQ2Q-MCKX-8TTJG

Itens sempre no nível 2 (pegue o item para ativar) XQWZ-HUFQ-E8YME
88JR-FQMC-48Q84

Force Fairies infinitos ME9E-V27U-3X338
6BD3-1V7U-7HDHK
ZTK7-JEP8-3RU3Q

Ar infinito DME6-H69T-7CKAU
44CN-H2MR-YXMC6
GNC0-H7AC-Q8DRP

Mais tempo na Huge Death Bombs (aperte Z) X3QV-CMHG-6JQ9E
KXMB-0FD4-KBWCZ
1RBR-JR68-PB50W
PEAG-4H4C-I1XKC
5MNU-TFPP-1B6UM

Links grandes YD66-7GEB-WNNT2
9QVV-VYNA-0XN5V
TP98-43WV-YBGFZ
N9GQ-6N5N-5A9ZD

Mini Links EU7F-XC2M-ZE6B4
EZ07-061P-A013M
9N9K-CBVF-TX6PN
38Q8-7ZPY-J04EZ

Para usar os seguitens códigos é ncessário colocar ¤ controle na porta 4

Código de itens KRHF-MMZ2-3H209

Botas de pégaso (digite esquerda)
5MCJ-428R-59K4I
1FMY-N0H2-ACEHY
X725-ZYTJ-7Q1QM

Lanterna (digite direita)
4MVJ-2E9R-0T0GE
V1YJ-NW3T-2V557
D4DE-V5G6-Y2H2U

Bumerangue (digite cima)
8VEP-5NNF-J1QMR
9WX1-M3A4-2WZGT
35JB-HT4C-2RP20

Arco e flecha (digite baixo)
X2YJ-CC52-9G4AQ
9V67-9YUZ-D196W
DA1W-X0K8-JTTMG

Martelo mágico (digite L + esquerda)
YDUK-6VCH-TXAT2
YTXX-G7U4-34DPC
EDMB-MFRW-96HMA

Cajado de fogo (digite L + direita)
E34A-NCJY-9PUXN
GKM7-UE73-ZTMFM
Y6K7-U7F4-DWKZ2

Pena de Roc (digite L + cima)
KPHP-3R3X-VHF7R
2ZTY-FJFK-1PBVW
WPY8-6Z9Q-JAKRE

Bombas (digite L + baixo)
9U2X-MHCZ-1H00M
FD71-NQXG-JYYUQ
FQQD-ARVR-CFPF5

Pá (digite R) HXQU-WG2M-E8N54
9VHG-NR2P-VEN90
JQ9V-DG3H-UQFEM

Estilingue (digite Z) W162-T7Q2-CHWG5
CCHW-02CN-J3B1Z
AFV0-C6K3-PF37B

SHREK 2

Código de ativação 5XQV-Q2PY-2QP4K
325C-5CC9-5MED8

Moeda máxima D8C7-V903-8QDRT
MWG0-ACUP-2X88D

Energia infinita T6HZ-M89U-3UVQ4
4QMB-VU7Y-GZR35

Fada de slow motion infinita
V64R-DM9R-E06RU
K1C3-NHJ5-F2K6K
F3PD-HRCT-5MFW5
0VZ1-GG88-3GJ4A

Cookies infinitos YXH7-ZBYK-TJPH9
4NMY-RTZ2-8YH0C
FGAC-JK0X-EHPNB
4MQH-9J6E-UHE96

Save 1: todas ■ fases liberadas
Y6RA-CXNB-53V0V
MD9B-B3D7-XHFR4

Save 1: Scrap Book completo
Z3NQ-YYZH-0YV1Y
UCF7-5BCQ-38Y55
VFGH-GNNB-EQ6YV
ZRKR-JJ3F-1K05M
D31A-PC38-CZ29H
KFJF-5DE5-51T25
M9AF-AJQV-TEXK1
Q4KP-PCHY-4N1XN
DE6V-NFFU-AZF23
1443-U7M0-W7WYA
AB0U-B1G4-UXVG6
0NN2-ABQ7-C7HQC

HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN

Código de ativação PWK0-21AF-BRA1N
FUX8-34XV-G4QU3

Energia infinita (segure L + R + A para morrer) 79C6-9Z77-AC5JY
HCDN-735E-VM191
0X0H-WBG1-G4JNG
7PD4-REKJ-Y08MU
3W7K-YG82-BAU2Z
GA11-VEG8-06Z1H
7PD4-REKJ-Y08MU

Ter All Spells T74G-ZVD9-8982K
E5NY-NK1B-YW66G
2745-AXTY-TUB6Z

Aperte L no menu principal para Debug
RRTC-X0B8-KREHZ
Y9K3-JNV3-5N12E

Unlock Owl Racing 7RM4-UQ7U-YC7JM
YMMY-02MN-DB6WW

Liberar Hippogriff Challenge
9RRM-N31B-RBVPD
J8MT-8RD1-229C7

Folio Bruti completo
038M-ZW70-MJEH7
NVF8-CPFA-76FD2

Muitos House Points
CYYW-BG90-FB20U
JBD4-BEY9-M6JDY

Máximo de feijãos ZUWD-52Y2-A0F5C
G3P7-8HF8-YXXM7

Todos os Chizpurfle Carapaces
KAER-64HD-X7YM8
R8XF-HRC2-P31FH

Todos os Dragonfly Thoraxes
3P3Y-BM3A-KKFHJ
PGBC-D2QM-K54E9

Todos os Fairy Wings
HZ58-Z0YK-9E7W1
EGQH-3JGK-EG6DK

Todos os Fire Seeds
95YX-ZMGX-KRMZC
KZQ0-E057-CHW6K

Ter Graphorn
9PFA-JA05-2WVVN
JV9H-215N-D0J1G

Todos os Billywig Stings
7K33-5CAW-FHX57
CKGT-8ADB-XV5AH

Todos os Flying Seahorses
3AXR-5TU6-DBX5Y
GDKC-NMZX-ATREZ

Todos os Doxy Eggs
99M8-0P2Q-8N9K9
BU03-5VEM-Z0RBK

FUTURE TACTICS: THE UPRISING

Código de ativação 4J8P-WEHC-9W0WD
Y5T0-Z0V0-6KY8C

Tudo liberado 37T0-WJ12-7JXMY
1P6W-Z41P-Q5CR7
V99M-9UD3-5BDYH

Movimentos infinitos
4NC2-5GW1-T4NQK
UNUW-3RBH-4FHZ1

Modo cabeção FXZZ-5U75-7EXHX
C5M2-Q209-JP1NN

Código de personagens
HCP6-Z4T7-8T2AY

Low: level máximo
MHPV-7XEB-95Y55
1CZF-7J5P-871BQ

Low: todos os upgrades
HUWR-C2P1-VXYGF
0NEC-KPY4-2D1M6

Father: level máximo 1KC3-7BBJ-24FG3
P2JH-6YGE-QXGKH

Father: todos os upgrades
D0X9-VJ32-W49EN
HR1F-RV58-U2E0U

Pepper: level máximo
EBHX-3RZD-GZCDP
XDZP-XPAG-QPJGG

Pepper: todos os upgrades
KGXD-Z99J-8XV6D
MMUC-6UZ5-5B7YW

General: level máximo
4A26-2BY9-1TWE9J
CQWH-ZZ4G-P2184

General: todos os upgrades
8PKG-HRH1-9RZ4Z
93UC-DW0W-NFDYF

Wardwarf: level máximo
5RAQ-GDKE-REJQN
GDK0-8KA7-PWHJA

Wardwarf: todos os upgrades
2ZHP-JYUV-V7KHM
7JU5-T3A8-J0YJQ

Scallion: level máximo
VYDA-PTFV-DAQZP
8KJK-RFP3-QYEV7

Scallion: todos os upgrades
A649-EAVX-3XDNY
YYH0-KVEU-900QK

Caraway: level máximo
7QXY-467P-7MV92
THCM-4MVV-WDJGP

Caraway: todos os upgrades
2ZG5-T767-T71VK
XXW2-5MC4-67MAF

Peace: level máximo HWBF-TC08-76VN0
TX09-C1PK-18FP4

Peace: todos os upgrades
MP4A-7824-RWVJN
6JNN-0TTF-T44N0

Stranger: level máximo
MQJP-B219-ZDTAU
BG4P-DJGU-T5MH6

Stanger: todos os upgrades
UPE9-3N74-FDX7A
4422-6Y59-WX8HJ

CUSTOM ROBO

Código de ativação YXH5-074G-C0JHK
M6Y9-A70T-T8P4J

Liberar bônus 46UG-351W-4TYH2
K3QV-Q0AW-G1K34

Robô 1: energia infinita
KYTR-TN11-ZVYWJ
KBYH-RXUQ-2NGK7

Robô 1: morre com um acerto
YD6K-5JC6-W193H
5YPM-6ZZX-4TK5R
JCVD-YBBN-4FUEN

Robô 2: energia infinita
Y611-QFBN-WXGDZ
ZGH4-UEPX-J0JZ7

Robô 2: morre com um acerto
XNBB-BVY8-HQWQJ
KBPR-Z5AR-9BRHU
H2H6-926E-ANKFT

Robô 3: energia infinita
756H-HTUN-8RN35
3RVZ-7DQV-3ABNK

Robô 3: morre com um acerto
TPX4-437H-Z04FD
HYNB-PXB1-E9C0H
A75J-0NJ0-YWFWR

Robô 4: energia infinita F7DT-3QXF-UM63H
1B6K-P1FQ-4620G

Robô 4: morre com um acerto
MXAR-P8KF-KXCY9
3VVV-2PUZ-ME896
FJCH-6Q9Q-B3379

Todos os tipos de corpo
88YA-04YT-CAHYR
0KKC-T2QV-8THD2

Todas as partes de arma
C565-E6Z2-RRF7R
426M-CXE3-K7A1C

Todas as partes de bomba
QVXC-KZHZ-1G7CX
94E0-WG32-XHWXA

Todas as partes de pod
354H-7WA8-6C0B4
MEZA-4FDZ-717E2

Todas as partes de perna
8G1P-57A9-0EWTH
2MJC-M8A4-XDZUF

Por Lord Mathias

Shrek 2

O ogro mais simpático do planeta está de volta. A história começa com Shrek e Fiona voltando da lua de mel, quando eles encontram um bilhete dos pais da noiva, convidando o casal para jantar. O problema é que eles não sabem o que aconteceu com Fiona antes de ela se casar com o ogro, e agora eles irão sofrer várias confusões para tentar tranformá-la em humana por um dia. Em cada fase, Shrek terá uma série de missões para completar, caso queria atingir os 100% do jogo no final. O jogador poderá terminar as fases, sem ter feitos todas as missões, porém nesse Detonado colocamos como e onde realizar todas elas. As fotos não seguem a sequência das fases, mas sim a sequência de como completar todas as missões. No total serão 11 fases em que Shrek e toda sua turma terá para acabar com a Fada. O ogro conta com mais quatro personagens que poderá ajudá-lo em determinadas ocasiões da fase. Fiona possui um poder capaz de deixar tudo lento, Burrinho possui um coice que pode destruir tudo que vem pela frente e o Biscoito pode atirar biscoitos e acertas elementos a distância. Entre as fases esse quarteto pode ser mudado, trocando automaticamente algum personagem por outro. Além dos personagens principais, o jogador poderá contar com a ajuda de outros personagens da trama como: Gato de Botas, Lobo, Fadinha e um Cavaleiro. Em determinados momentos do jogo, o jogador terá que combinar a ajuda de dois personagens para conseguir atingir um objetivo. O jogo mistura elementos de ação com de quebra-cabeça, dando um toque a mais ao game. O som também acompanha o clima divertido do jogo com bastante riqueza nos detalhes. Embarque nessa aventura e ajude Shrek nessa missão!

Shrek 2

Activision
Ação
1 jogador

9.0

Controle 8.0

Não possui muitos comandos e são bem simples.

Diversão 10

Cada parte do jogo você poderá jogar com um personagem diferente.

Gráfico 9.0

Os gráficos do jogo estão bem coloridos e bem detalhados.

Som 9.0

O som do jogo acompanha muito bem o clima do jogo.

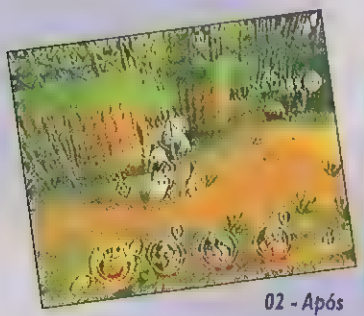
4 em 1 - *Por B. Betinho*

Diversão garantida jogar com Shrek e sua gangue.

FASE 01 - SHREK'S SWAMP

THE SEVEN DWARVES

01 - Suba pelos pequenos morros até chegar nesse ponto ■ encontrar o primeiro prisioneiro. Destrua o pedregulho na porrada e liberte-o.

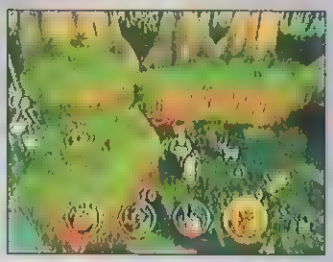


02 - Após passar pelo segundo portão, vire do lado esquerdo para encontrar o segundo pedregulho.

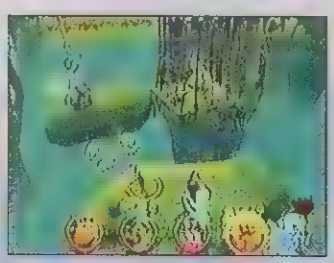
03 - Suba nesse ponto mais alto para libertar o terceiro prisioneiro.

04 - Do lado esquerdo destrua mais um pedregulho e depois atire com o Biscoito no alvo para liberar a passagem.

05 - Na tela da catapulta você salva mais um prisioneiro.

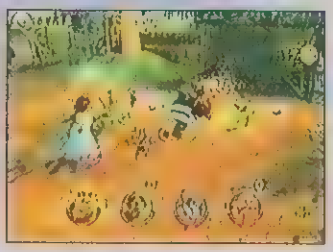


06 - Use o Biscoito na mola para alcançar o ponto mais alto e destruir um pedregulho.



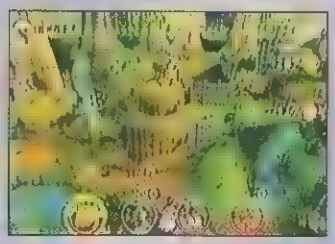
07 - Atire com o Biscoito desse ponto para destruir o pedregulho e liberar o último prisioneiro.

EYE BALLS

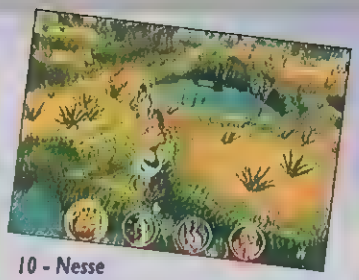


08 - Mate todos os caramujos e recolha os olhos que eles deixam ao morrer. Nesse trecho você terá que colher 18 olhos para liberar o portão e completar uma missão.

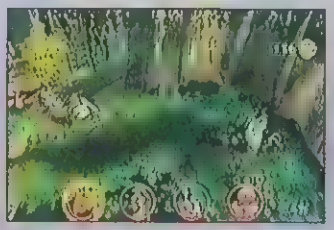
12 Magic Beans



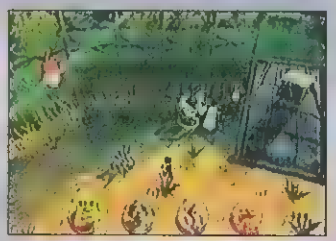
09 - Atrás do primeiro pedregulho você encontra o primeiro feijão.



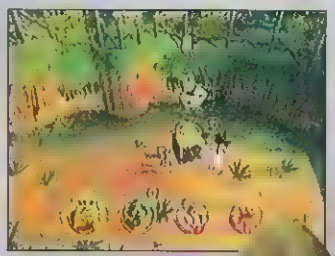
10 - Nesse canto escondido você encontra mais um feijão.



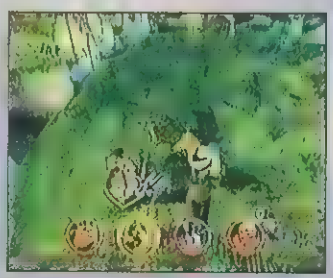
11 - Após matar a tartaruga, pegue ao lado dela um feijão mágico.



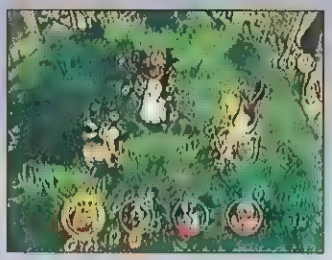
12 - Ao lado da ponte de metal você encontra ■ feijão mágico.



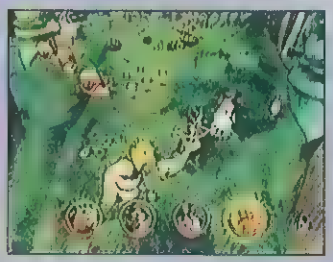
13 - Use o Shrek para colocar o quadrado no local indicado e você conseguir alcançar o feijão.



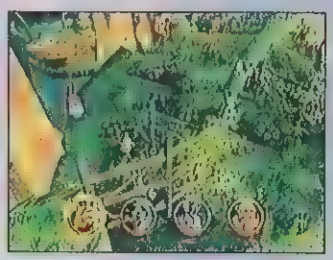
14 - Na tela da captura fadas nesse canto você pega mais um feijão.



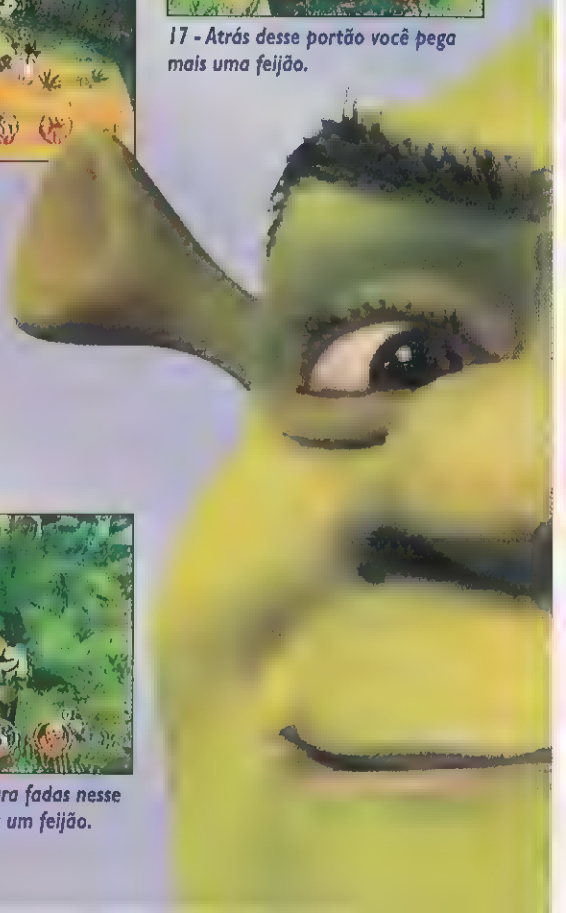
15 - Depois de matar as duas tartarugas pegue do lado esquerdo do portão mais um feijão.



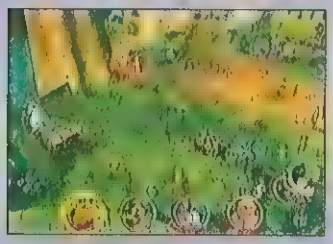
16 - Após passar pelas duas armadilhas no chão, siga para ■ lado direito para encontrar mais um feijão.



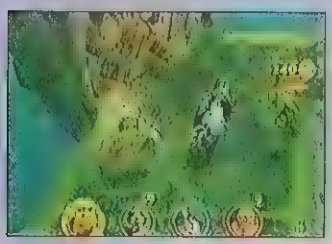
17 - Atrás desse portão você pega mais uma feijão.



SHREK 2



18 - Antes de descer para a parte das galinhas, pegue um feijao nesse canto.



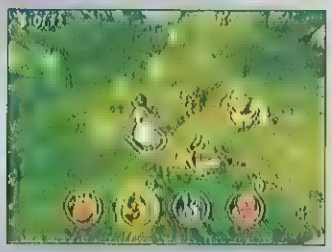
19 - Destrua essas caixas para encontrar mais um feijão mágico.

20/21 - Atire com o Biscoito desse ponto para descer a plataforma e você pegar mais um feijão.

BRAWL IN LE HOOD

22 - Mate todos os soldados para completar a missão. Para facilitar, do lado direito da tela, existe uma poção azul que deixa todos imunes por um certo tempo.

FAIRIES-GOTTA CATCH THEM ALL

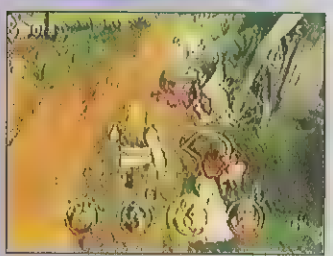


23 - Use o poder de slowdown de Fiona para capturar as 12 fadas e completar a missão.

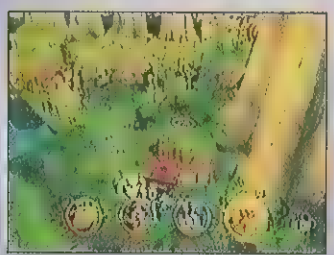
24 - Atire com o Biscoito no alvo para liberar o portão.

25 - Deixe Shrek parado na catapulta e pule com Fiona para passar o portão e liberá-lo para os demais.

CHICKEN SOUP



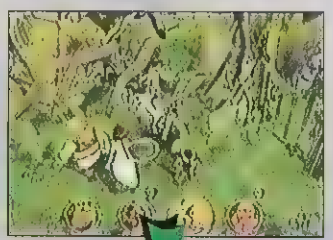
26 - Use o coice do Burro para empurrar as 8 galinhas dentro do caldeirão e completar a missão.



27 - Use o Biscoito que pula mais alto para alcançar esse ponto. Atire no alvo para liberar o portão.

28 - Atire com o Biscoito no alvo para liberar o portão. Depois use o slowdown de Fiona para conseguir passar sem morrer pelos jacarés.

29 - Mate todas as tartarugas para completar a missão.



30/31 - Use o coice do burro no cadeado para liberar a passagem, pegue o quadrado com Shrek e traga para esse ponto. Com o Biscoito você consegue pular nesse ponto para ativar a alavanca.

BLACKBIRD SYMPHONY

32 - Siga os comandos para continuar a canção e não deixar os pássaros fugirem, com isso você completa mais uma missão.

FASE 02 - SPOOKY FOREST

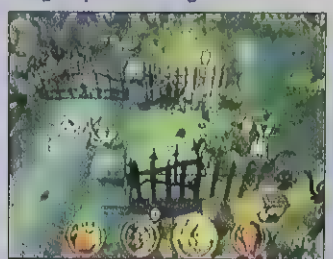
12 Magic Beans

33 - Logo no começo da fase, volte para trás na tela e pegue o primeiro feijão.

34 - Entre esses dois morrinhos, você encontra um feijão escondido.

35 - Destrua essa árvore na porrada para encontrar o segundo feijão.

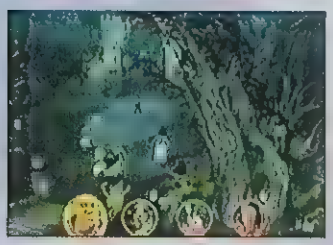
36 - Use o slowndown de Fiona para pegar mais um feijão sem ser atingido pelos morcegos.



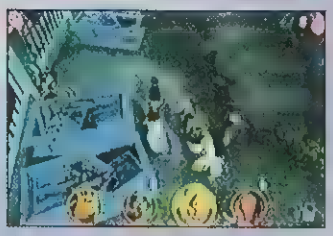
37 - Atire com a Menina no sino para abrir o portão. Acione a alavanca e pegue mais um feijão.

38 - Do lado da carruagem, atrás dessa pedra, tem um feijão.

39 - Use o slowndown de Fiona e pegue um feijão entre os morcegos.

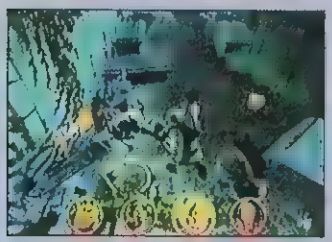


40 - Antes de passar pelo portão pegue um feijão do lado esquerdo.



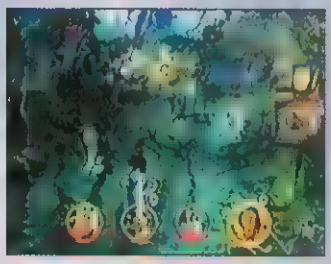
41 - Do lado desse túmulo você encontra mais um feijão.

42 - Do lado dessas duas armadilhas você pega um feijão.



43 - Destrua o túmulo com o coice do Burro e encontre um feijão.

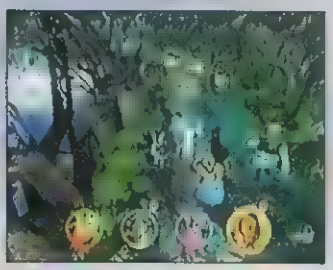
44 - Na frente da mola você encontra ■ último feijão da fase.



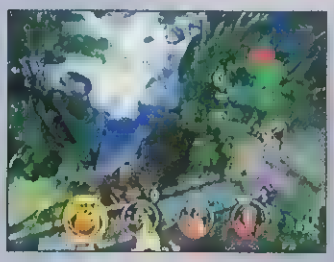
45 - Use o tiro da Menina para acertar o sino e liberar o portão.

TREE TIME

46 - Use o coice do Burro para fazer a árvore cair com isso liberar a passagem e completar uma missão.



47 - Atire com a Menina nas ratoeiras para liberarem a passagem para os ratinhos.



48 - Seja rápido ■ pule aponte com o Burro, use o coice na árvore para criar uma ponte para os ratinhos.

49 - Seja rápido nesse ponto e acione a alavanca para descer a ponte e os ratinhos conseguirem passar.

THE STATUE

50 - Mate todos os soldados para completar mais uma missão.

SHOPPING

51 - Com as moedas que você pega pelo jogo, nesse cara você poderá comprar alguns itens para melhorar seu personagem como: 3 Hit Points ou +1 Hit Attack ou Double Coins.

POISON APPLE

52 - Chegando nesse ponto com os ratinhos vivos, eles abrem o portão e complete mais uma missão.

53 - Empurre os túmulos rapidamente para não deixarem os ratinhos caírem e morrerem.

54 - Desse ponto mate os ratos para deixarem o queijo livre para seus ratinhos.

PEST CEMETERY

55 - Passando por esse ponto você completa mais uma missão.

56 - Seja rápido com ■ Menina e atire nas armadilhas para liberarem a passagem para os ratinhos.

GINGERBREAD HOUSE

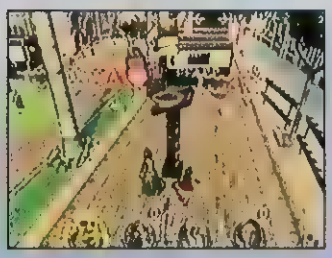
57 - Destrua com o coice do burro o cadeado no portão para completar uma missão.

CANYON RUN

58 - Desvie dos obstáculos e quando der pegue as moedas pela fase para conseguir alcançar a carruagem e completar mais uma missão.

Shrek 2

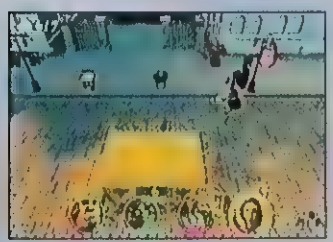
FASE 03 - FAR FAR AWAY
12 Magic Beans



59 - Utilize essa mola para pegar no alto esse feijão.

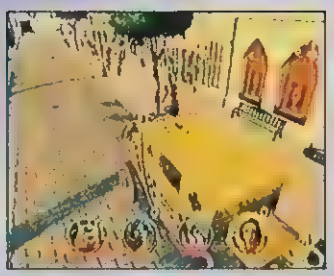
60 - Utilize mais essa mola para pegar no alto mais um feijão.

61 - Entre as duas carruagens, use a mola para pegar no alto esse feijão.

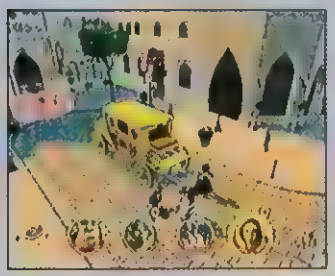


62 - Na fase dos pedaços de papéis, pule da carruagem do meio para pegar no alto um feijão.

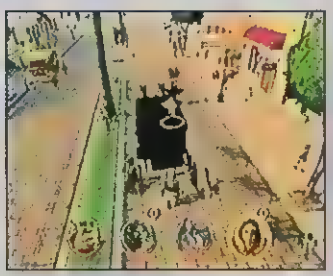
63 - Em cima dessa carruagem você encontra mais um feijão.



64 - Em cima dessa carruagem você pega mais um feijão.



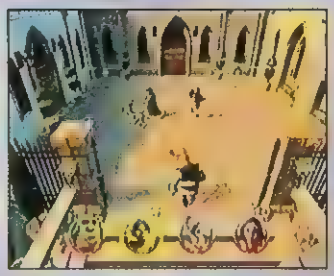
65 - Suba em cima dessa carruagem para encontrar mais um feijão.



65 - Espere essa carruagem passar, suba em cima dela para conseguir pegar no alto mais um feijão mágico.

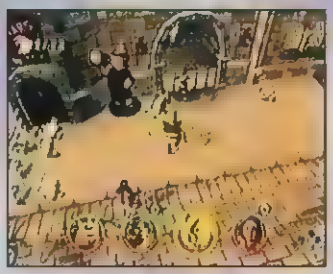
67 - Na fase de capturar os ladrões e jogar no camburão, suba até esse toldo para pegar um feijão.

68 - Suba em cima dessa carruagem para encontrar mais um feijão.



69 - Acione os switch para liberar ■ portão ■ pegar os dois últimos feijões na sala.

FRIAR FAT BOY

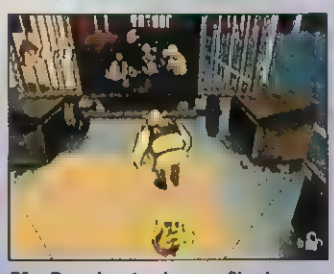


70 - Dê ■ barrigada com Shrek para as galinhas ficarem tontas, pegue uma por uma e jogue dentro de celeiro. No total serão 12 galinhas que você deverá guardar no celeiro.

FAMILY JEWELS

71 - Para completar essa missão, você terá que pegar 196 jóias que ■ monstro deixa pelo caminho ao percorrer ■ museu. Procure não chegar muito perto do monstro, pois uma porretada dele poderá ser fatal.

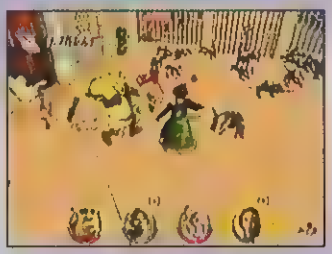
STREET BRAWL



72 - De a barrigada com Shrek para os ladrões ficarem tontos ■ jogue um por um dentro do camburão até completar ■ ladrões dentro do camburão e completar a missão.

73 - Deixe um personagem em cima de cada switch para liberar ■ portão.

RATICAL

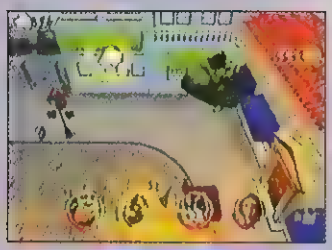


74 - Para completar ■ missão, você terá que matar 175 ratos para limpar os canos. Procure ficar no meio da tela para não ser uma presa fácil.

FALLING TO PIECES

75/76 - Para finalizar a missão você terá que pegar 7 pedaços de papéis. Comece matando todos os inimigos da fase para facilitar o trabalho. Depois utilize essas duas molas para pegar os dois primeiros pedaços.

77 - Utilize a mola para subir no toldo verde e pegar mais um pedaço.

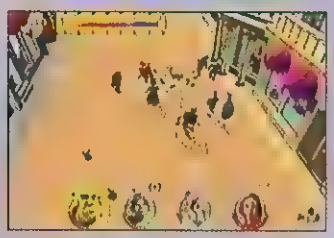


78 - Use a mola em cima da carruagem para pegar no alto o quarto pedaço de papel.

79 - Suba as escadas e use a mola para o canto direito para pegar mais um pedaço.

80 - Suba as escadas e use a mola para o canto esquerdo para pegar os dois últimos pedaços.

SHOPPING SPREE



81 - Para completar a missão, você deve proteger a princesa dos inimigos. Procure deixar seus personagens perto dela para que ela não seja atingida. Durante essa fase você poderá pegar algumas poções que aumenta o seu poder de ataque.

FASE 04 - OGRE KILLER

82 - Para completar as quatro missões dessa fase você terá que matar esse chefe, procure seguir os comandos que aparece na tela rapidamente para escapar dos ataques dele e conseguir acertá-lo.

FASE 05 - WALKING THE PATH

PUMPKIN PIE

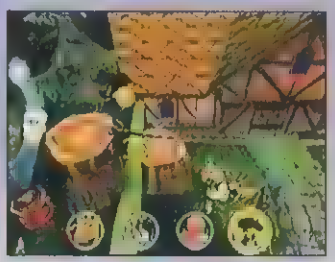
83 - Mate a Abóbora maior para finalizar a missão. A barrigada de Shrek é uma boa pedida para matar as abóboras menores.

12 Magic Beans

84 - Logo depois de matar a abóbora, no caminho você encontra o primeiro feijão da fase.

85/86 - Deixe Shrek na catapulta e pule com o Gato para alcançar o tronco da árvore. Ande sobre as cordas para pegar os itens e mais um feijão do outro lado.

87 - Use Shrek e o Gato na catapulta para alcançar o tronco e com isso o gato conseguir andar sobre as cordas e pegar mais um feijão e acionar a alavanca.



88 - Pule desse tronco para alcançar o tronco na parte mais alta. Ande sobre as cordas para achar um feijão.

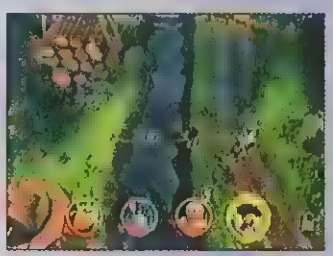
89 - Depois de passar pela ponte com as abóboras, pegue do lado direito um feijão.

90 - No lugar em que fica a cabra que você escoltou pela ponte, pegue do lado direito mais um feijão.

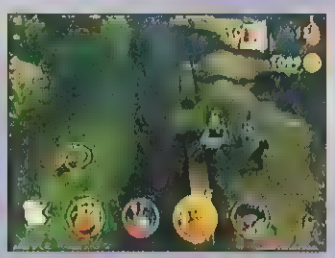
91 - Use a mola para pegar no alto do tronco um feijão.

92 - Siga com o Biscoito usando os troncos como escada para pegar no alto dois feijões.

93 - Atravesse o rio em cima das cordas com o Gato. Depois pule em cima dessas madeiras para pegar um feijão escondido.



94 - Use o gato para andar sobre a corda e pegar esse feijão.



95 - Ao escoltar a cabra pela segunda vez, mate os inimigos que estão do lado esquerdo e depois pule com o biscoito para o lado esquerdo de onde eles atiravam para pegar o último feijão.

96 - Coloque a peça que esta no chão na engrenagem para liberar a passagem.

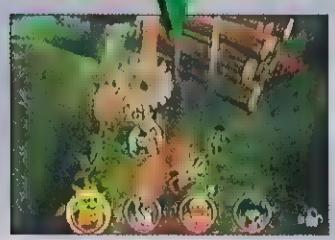
Shrek 2

EYE BALLS

97 - Recolha os olhos que os caramujos deixam ao serem mortos. No total você terá que recolher 50 olhos para completar a missão. Fique esperto não deixe nenhum caramujo passar sem ser morto.

98 - O gato possui o poder de andar sobre as cordas, aperte o botão de ação no começo da corda para usar esse poder. Depois acione a alavanca para liberar a passagem no chão.

99 - Espere o barril parar de rodar para matá-lo.



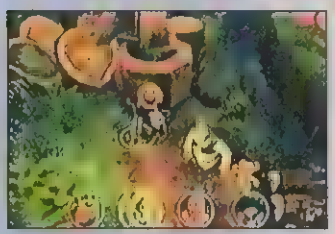
100/101 - Pegue a peça no chão e leve-a até esse ponto para utilizar na engrenagem e liberar a passagem.

102 - A poção verde transforma todos os inimigos em sapos. Mate-os rapidamente, senão eles voltam à vida normal.

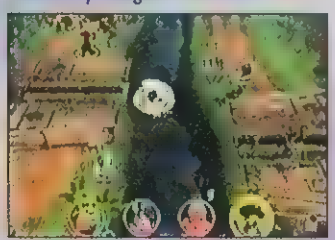
NAME'S WILLIAM GRUFF

103 - Leve a cabra até cruzar as duas pontes sem ele ser atingido e complete a missão. Siga na frente dela matando todos os inimigos.

104 - Passe com calma pelas laminas e acione a alavanca para os demais conseguirem passar.

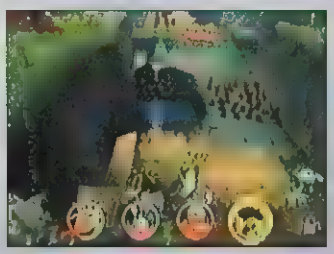


105 - Use o coice do burro nesse ponto para fazer subir as madeiras e liberar a passagem.



106 - Mate as abóboras do lado esquerdo com o Gato e acione a alavanca para Shrek dar a volta e conseguir pegar a peça no chão e levar a uma engrenagem.

I LOVE TIN CANS



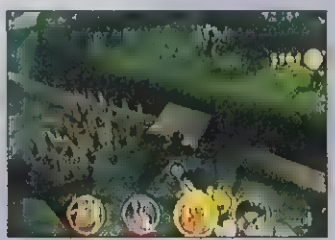
107 - Use o Gato para andar sobre as cordas e acionar a alavanca que libera os espinhos. Atire com o Biscoito nos inimigos que estão ao lado. Caso deixe a cabra morrer, libere todo o caminho e depois volte para pegá-la.

TROLL TROUBLE

108 - Espere-o atirar a bomba, quando ela estiver perto de explodir acerte-a com qualquer personagem para ir em direção ao inimigo e explodir perto dele. Quando acertar uma vez ele ira para cima de você, fuga pelos lados. Repita a operação até matá-lo.

THE WATERFALL

109 - Nessa parte você terá que chegar ao topo do morro com o Gato para completar a missão. Fique esperto nas cordas com os peixes que tem empurram para fora.



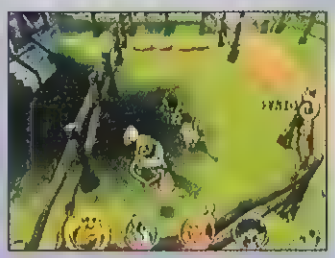
110 - Na ponte em que as abóboras atiram pelos lados, use o Biscoito e pule do lado direito para encontrar esse cara e melhorar seus personagens.

FASE 06 - JACK AND JILL'S FARM

12 Magic Beans

111 - Logo no começo da fase, volte e pegue nesse canto o primeiro feijão.

112 - Destrua as cenouras, pegue a caixa com Shrek e coloque nesse ponto. Atire com o Biscoito no alvo para liberar a serra e pegue no alto um feijão.



113 - na tela em que você encontra o segundo casulo do outro lado você pega mais um feijão.

114 - Escondido no meio dessas flores você acha um feijão.

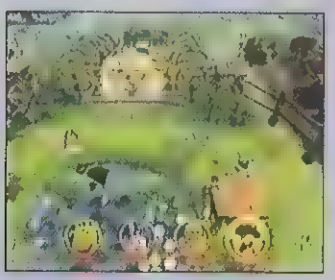
115 - Use essa mola para pegar no alto um feijão mágico.

116 - Aqui você acha mais um escondido no meio das flores.

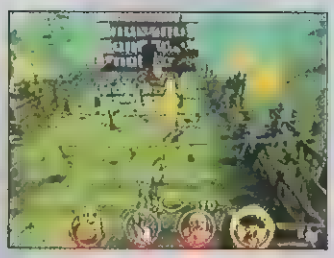
117 - Na tela em que você encontrou os casulos em seqüência, você acha no meio das flores mais um feijão.

118 - Na segunda parte das flores na fase dos tomates gigantes você pega no alto esse feijão.

119 - Na terceira parte também no alto das flores você acha mais um feijão.



120 - Use o Gato na corda para pegar esse feijão.



121 - Pule de corda em corda com o Gato para conseguir pegar os dois últimos feijões da fase.

WORMS

122 - Na segunda tela da fase, você encontra o primeiro casulo de cobras para destruir.

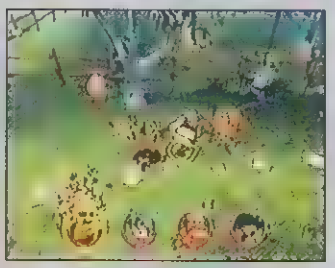
123 - Use o coice do Burro no portão, entre nessa sala destrua as cenouras e encontre mais casulo para destruir.

124 - Destrua a cenouras e acabe com mais um casulo.

125 - Na última parte da fase das galinhas você encontra mais dois casulos para destruir.

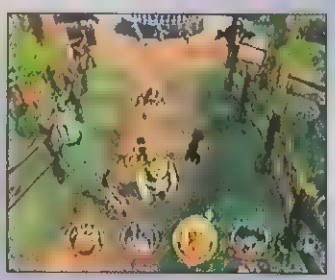
126 - Depois de passar pelas abelhas você acha entre as duas árvores no canto esquerdo mais um casulo.

127 - Nesse ponto destrua mais um casulo.



128 - Jogue o Biscoito para as abelhas e ache os três últimos casulos para destruir na seqüência.

129 - Espete a vaca com o Gato para ela ficar assustada e derrubar o portão e com isso liberar a passagem



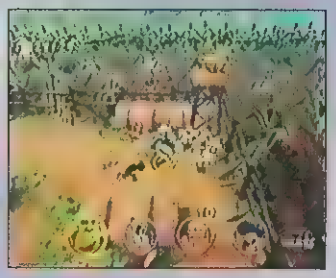
130 - Para se livrar das abelhas, atire um biscoito perto deles para eles atacarem e deixarem o caminho livre.

NEEDLE IN A HAYSTACK

131 - Destrua todas as moitas até encontrar a agulha gigante para completar essa missão.

CHICKEN HO-DOWN

132 - Nessa primeira parte você terá que jogar 10 galinhas para fora dessa tela.



133 - Nessa segunda parte você terá que tirar dessa tela 15 galinhas para completar a missão. Soque as galinhas até elas saírem da tela para facilitar o trabalho.

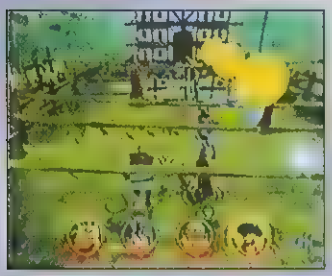
KILLER TOMATOES

134 - Suba e se esconda dos tomates gigantes que caem pelos entradas entre as cercas. Use as folhas verdes para chegar no alto das flores e conseguir pular do outro lado.

Shrek 2

135 - Nas cordas com espetos, pule com o Gato e quando for cair aperte o botão de ação novamente para ele se equilibrar na corda e acionar a alavanca.

136 - Traga o quadrado com Shrek até esse ponto para ■ Biscoito subir ■ acionar a alavanca.



137 - Siga espetando a vaca com o Gato até esse ponto para estourar o portão, no caminho jogue um biscoito para liberar as abelhas do caminho.

SCRAMBLED EGGS

138 - Para completar essa missão você terá que pegar 50 ovos com um personagem. As setas azuis indicam o lugar onde o próximo ovo ira cair.

STALK OF TROUBLE

139 - Você terá que proteger a árvore dos ratos durante um certo tempo para completar a missão.

FASE 07 - FAIRY GODMOTHER'S
12 Magic Beans

140 - Logo na primeira tela da fase você encontra dois feijões: um em cima do tapete e outro atrás do balcão.

141 - Destrua o armário ao lado dos toldos roxos para achar um feijão.

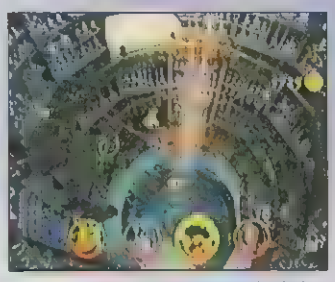
142 - Destrua o armário para achar mais um feijão.

143 - No caminho você acha fácil mais um feijão.

144 - Destrua esse armário ao lado do armário que contem a bola de cristal para pegar mais um feijão.

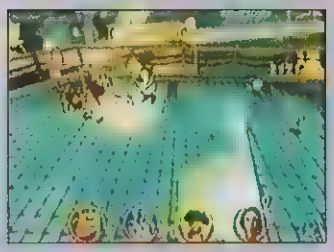
145 - Destruindo esse armário você pega mais um feijão.

146 - Na tela em que você usa a engrenagem do lado direito você pega mais um feijão.

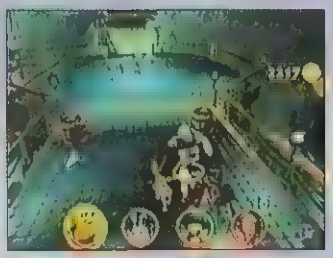


147 - Depois de ser preso pela fada você pega com o Gato nesse ponto um feijão.

148 - Na escada do caldeirão gigante você acha mais um feijão.



149 - Pegue nessa tela no canto esquerdo um feijão.



150 - Depois de passar pelos barris com TNT você acha esse feijão.

151 - Pegue a bola de cristal e coloque no lugar indicado para liberar o caminho.

152 - Destrua o armário com o coice do Burro para fazer a bola de cristal cair e Shrek conseguir pegar.

SHIPPING SHAKE DOWN

153 - O segredo para acabar com a fada e dar um tiro ■ pule para o lado na esteira, não tente dar mais de um tiro, pois será atingido.

GET THE POTION

154 - Nessa tela na primeira parte, deixe algum personagem no switch amarelo e coloque o burro na plataforma para subir e destruir o armário com o coice. Depois use o burro no switch amarelo e suba com Shrek com a peça da engrenagem que estava no chão ■ coloque-a na engrenagem para liberar a plataforma. O último a subir é o Gato, destrua o armário no alto e pegue a poção vermelha para completar ■ missão.

RUN AWAY

155 - Não fique parado em nenhum momento, siga correndo e pulando todos os obstáculos que ira cair na sua frente.

SPILLED MILK

156 - Nessa tela, primeiro, mate todos os inimigos que aparecerão ■ depois use o soco de Shrek nesse ponto para fazer ■ caldeirão cair e liberar a passagem.

BEAT PRINCE CHARMING

157 - Após socos no inimigo ele cria algumas jaulas com inimigos, mate-os para fazê-lo aparecer de novo. Repita isso até conseguir matá-lo.

158 - Use a peça que estava no chão nesse ponto para subir ■ portão ■ liberar a passagem.

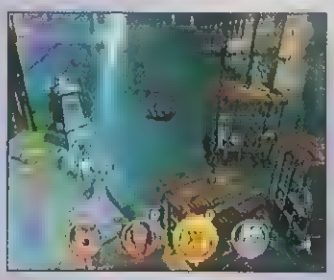
ONE ANGRY FAIRY

159 - Aqui novamente você terá que correr sem do. Fique no meio da tela para desviar dos fogos que saem pelos canos e pule os obstáculos.

Fase 08 - PRISON BREAK

12 Magic Beans

160 - Suba nessa plataforma e pegue com o Biscoito o primeiro feijão.



161 - Pule com ■ biscoito em cima das jaulas do lado direito para achar um feijão.

162 - Na descida da ponte caia na abertura do lado esquerdo para usar a mola e pegar um feijão no alto.

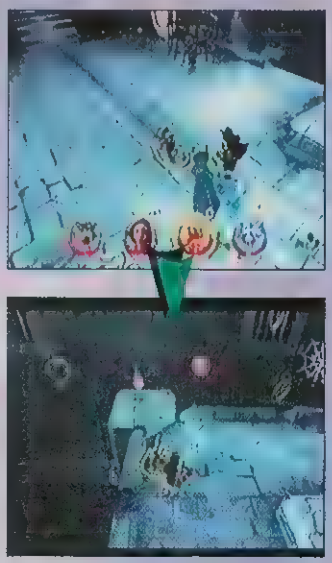
163 - Depois de matar a aranha gigante destrua ■ portão e pegue dentro um feijão.

164 - Entre no lugar por onde a bola de metal caiu com o aperto do switch para achar um feijão.

165 - Caia nesse buraco para usar a mola e pegar no alto um feijão.

166 - Depois de destruir o ninho de aranha, pegue dentro dessa sala um feijão.

167 - Sopre nesse ponto com ■ lobo para destruir a parede e matar a aranha e no final ■ tela você pega mais um feijão.



168/169 - Empurre ■ bola de metal por essa descida para encontrar mais um feijão, matar alguns ninhos de aranha ■ encontrar ■ rapaz que vende itens.

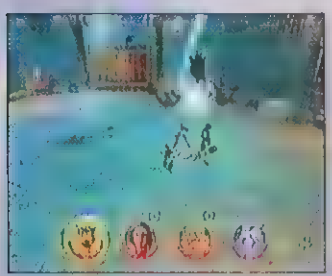
170 - Siga por essas jaulas com o Biscoito para pegar mais um feijão.

171 - Siga para o lado esquerdo, use as plataformas de madeira para pegar esse feijão.

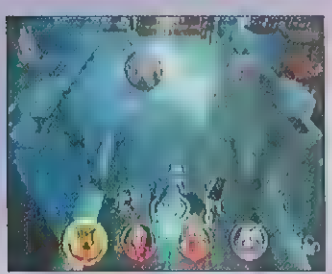
SHREK 2

172 - Deixe um personagem em cima do switch da jaula que esta abaixo dos itens. Suba com o Biscoito em cima dessa jaula e com um personagem fique pulando no outro switch para subir a jaula e o Biscoito pular conseguir alcançar e pegar o último feijão.

173 - Fique na sombra e acione o switch para não aparecer inimigos. Depois atire no alvo com o Biscoito.



174 - Sopre com o lobo a bola de metal em cima dos baús para destruí-los e você achar itens. Depois sopre a bola no lugar indicado ao lado da ponte para fazer descê-la.



175 - Empurre a bola de metal até esse ponto para fazer subir a cerca em cima da alavanca, acione-a.

176 - Empurre a bola de metal para descer pela rampa e destruir o portão e liberar o caminho.

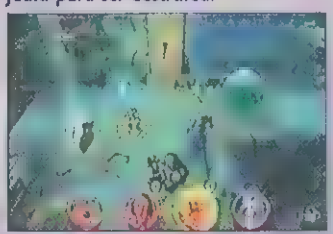
JAIL BIRDS

177 - Para completar essa missão você terá que libertar oito prisioneiros, aqui você acha o primeiro.

178 - Nesse ponto esta o segundo.

179 -Libere mais um prisioneiro.

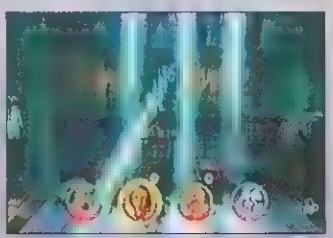
180 - Aqui você encontra mais uma jaula para ser destruída.



181 - Mate o ninho de aranha do lado direito e depois salve mais um prisioneiro.

182 - Depois de acionar os dois switchs, siga para o lado direito para salvar esse prisioneiro.

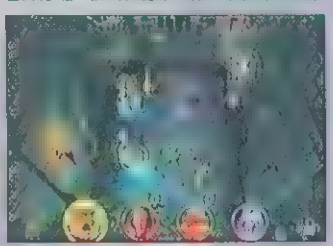
183 - Siga para o lado esquerdo, use as plataformas de madeira para conseguir salvar mais um prisioneiro.



184 - Deixe um personagem em cima do switch da jaula que esta abaixo dos itens. Suba com o Biscoito em cima dessa jaula e com um personagem fique pulando no outro switch para subir na jaula e o Biscoito pular e salvar o último prisioneiro.

185 - Use o sopro do lobo nesse muro para destruir a parede e você conseguir matar a aranha.

ITSY BITSY SPIDERS



186 - Para completar essa missão você terá que destruir todos os ninhos de aranhas que encontrar pela fase.

187 - Deixe um personagem parado sobre um dos switchs e com o que você esta no comando suba no outro switch e fique pulando até aparecer a ponte por inteiro.

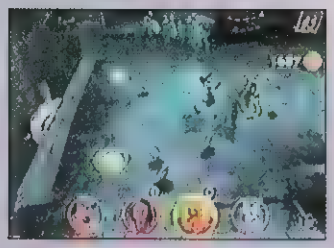
188 - Acione esse switch para fazer a bola descer e matar o soldado.

189 - Pule em cima da jaula para fazê-la cair e liberar a passagem.

THREE BLIND MICE

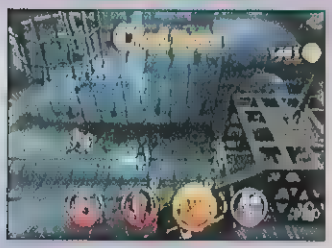
190 - Destrua essa jaula para salvar o primeiro ratinho.

191 - Logo após matar o Boss, atire nessa jaula para salvar mais um ratinho.

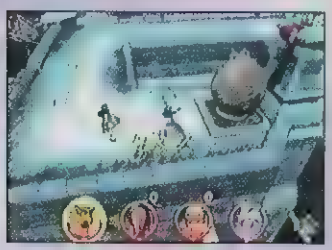


192 - Destrua essa jaula e salve o último ratinho.

PORKCHOP'S BROTHERS



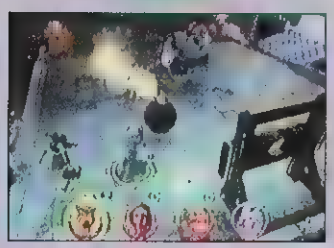
193 - Depos de subir em cima da jaula ■ primeiro porquinho ir'a ser libertado.



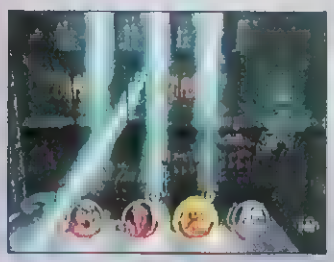
194 - Suba com ■ bola de metal até esse ponto para conseguir liberar mais um porquinho.

195 - Fique pulando no switch até levantar a jaula numa boa altura para chegar no alto da torre. Depois pule na jaula com ■ Biscoito ■ acione a alavanca.

PRISON SHAKE DOWN

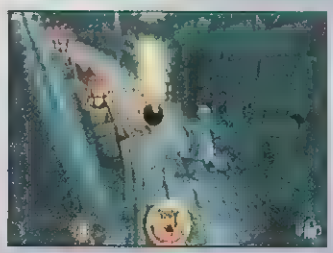


196 - Espere ele atirar a bomba e no momento em que ela for explodir, acerte-a para perto do inimigo. Ao ser atingido ele vira em sua direção, fuga pelos lados.



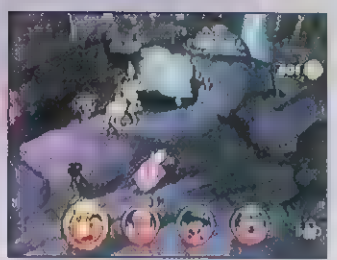
197 - Faça uma escada com as jaulas para Biscoito conseguir alcançar a alavanca e liberar a plataforma. Mate a aranha.

STAIRWAY OF DOOM



198 - Siga com ■ lobo subindo pelas escadas, desviando das bombas. Esperto o momento certo para pular na plataforma. No momento em que for cair da plataforma pule na seguinte.

FASE 09 - THE MINES
12 Magic Beans



199 - Atrás dessa rocha você acha o primeiro feijão.

200 - Mate com o Biscoito os inimigos que estão nas plataformas ■ depois pegue do lado esquerdo um feijão.

201 - Nesse canto escondido você encontra um feijão.

202 - Nesse ponto suba pela corda com o Gato e acione a alavanca. Depois caia ■ pegue esse feijão escondido.

203 - Nesse cantinho escondido você encontra mais um feijão.

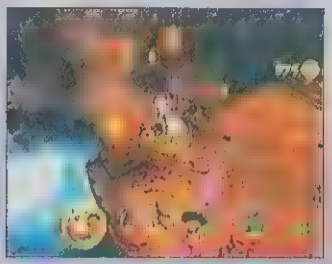
204 - Atrás da rocha no lugar que você salvou o segundo rapaz você acha um feijão.

205 - Acione ■ alavanca ■ pegue mais um feijão.

206 - Siga com ■ Gato pela corda, acione ■ alavanca ■ no final pegue um feijão.

207 - Depois de matar o soldado, acione os switchs para levantar as plataformas e pegue nesse canto um feijão.

208 - Pegue nesse canto um feijão e depois mate a aranha.



209 - Depois de matar os dois sapos verdes, pegue no final da tela um feijão.

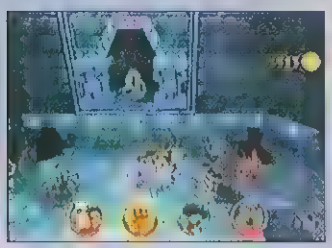
210 - Na tela do Stone Warrior dourado você encontra do lado esquerdo atrás da rocha um feijão.

Shrek 2

211 - Acione a alavanca para descer a água e liberar o caminho. Use o cavalo para destruir a porta.

TINY TOT

212 - Pule dessa caixa na corda e depois fique pulando no switch até liberar a jaula do rapaz.

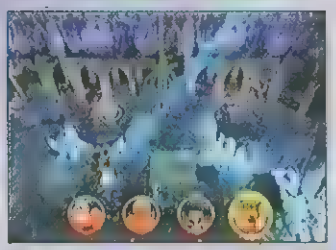


213 - Destrua todos os pilares dessa tela para liberar o caminho.

214 - Fique pulando nesse switch até aparecer a escada por completo.

215 - Use o sopro do lobo para fazer o moinho de vento funcionar e fazer cair uma plataforma.

SHORT FUSE



216 - Deixe um personagem em um dos switchs e fique pulando com outro no outro switch até liberar por completo a jaula.

LITTLE BIRD

217 - Fique pulando no switch até liberar a jaula e completar a missão.

SMALL FRY

218 - Mate todos os sapos que sobem pelas pedras para salvar mais um rapaz.

STONE WARRIOR

219 - Mate todos os guerreiros pela fase usando o rapaz com o cavalo para completar essa missão.

CHARGE TO THE RESCUE

220 - Siga desviando dos obstáculos com o cavalo. Cada momento em que você chega perto da fada ele diminui o seu life.

FASE 10 - COOKIE, COOKIE

ROOF TOP RUCKUS

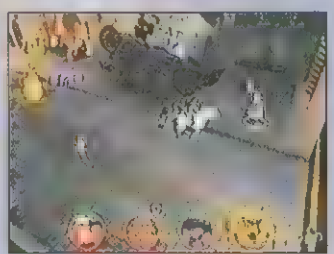
221 - Use o sopro do lobo para apagar os focos de incêndio. No total você terá que apagar 19 focos.

222 - Use o jato de água para apagar os focos de incêndio no alto do prédio.

PAPA BEAR'S RESCUE WORKERS

223 - Para completar essa missão e liberar a segunda parte dessa fase você terá que salvar as pessoas do incêndio, destrua os portas para liberar as pessoas. No total você terá que salvar 26 pessoas.

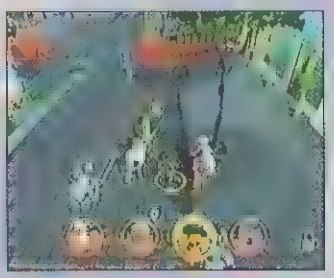
12 Magic Beans



224 - Nesse canto escondido você encontra um feijão.

225 - Destrua essa porta e encontre um feijão.

226 - Suba as escadas, apague os focos de incêndio, libere as pessoas e depois pegue nesse canto um feijão.



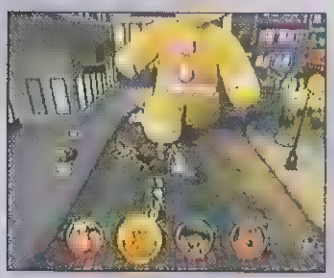
227 - Do lado dos holofotes você acha esse feijão.

228 - Nesse pomto siga para o canto esquerdo da fase para encontrar mais um feijão.

229 - Do lado do switch para fazer subir os personagens você acha um feijão.

230 - No alto do segundo prédio no meio das chamas você encontra mais um feijão.

231 - Ao lado do terceiro jato de água você pega um feijão.



232 - Após se liberar do biscoito gigante, pegue do lado esquerdo mais um feijão.

233 - Do lado da poção vermelha você pega mais um feijão.

224 - Destrua essa carruagem e encontre um feijão.

235 - Na subida destrua essa carruagem e pegue mais um feijão.

236 - Após salvar todas as pessoas do incêndio, fale com esse urso para liberar a segunda parte da fase e completar uma missão.

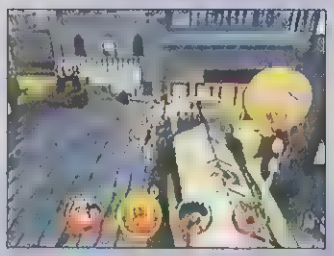
GOING UP

237 - Suba com o Gato pelas cordas, coloque todos os outros personagens na plataforma e com o Gato fique pulando no switch para fazer todos subirem no alto do prédio e completar uma missão.

DESTROY PADDY WAGONS

238 - Use o jato de água para matar os inimigos no prédio e liberar o caminho para o Biscoito gigante.

239 - Destrua com o Gato os barris de TNT para liberar o caminho para os outros personagens subir no prédio.

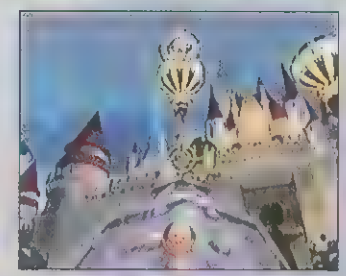


240 - Depois de passar pelos três jatos de água, pule na mão do Biscoito gigante para completar essa missão.

HOW THE COOKIE CRUMBLES

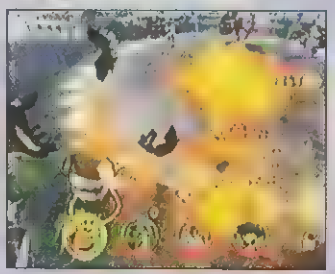
241 - Você terá que fazer o Biscoito gigante destruir tudo pela sua frente para liberar seu caminho. Para isso use o Biscoito e jogue as bolachas na frente do Biscoito gigante para ele destruir tudo que vê pela sua frente.

BURST YOU BALLON



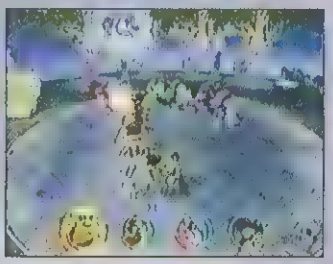
242 - Atire usando o jato de água nos balões evitando o contato com o biscoito para completar essa missão.

FASE 11 FINAL FIGHT

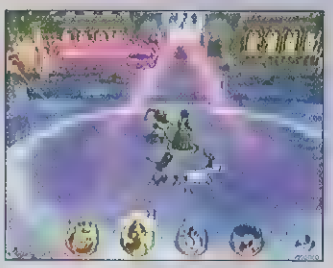


243 - Atire os barris de TNT para acabar com os soldados com mais facilidade. Você poderá usar o slowdown de Fiona para congelar os inimigos.

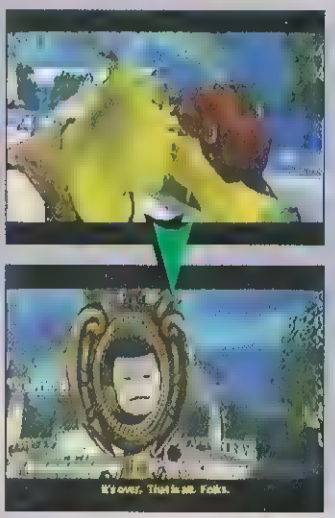
244 - Mate os magos na seqüência para evitar as poções que eles atiram.



245 - Atire nas bombas para explodirem perto do inimigo, fuja de suas investidas.

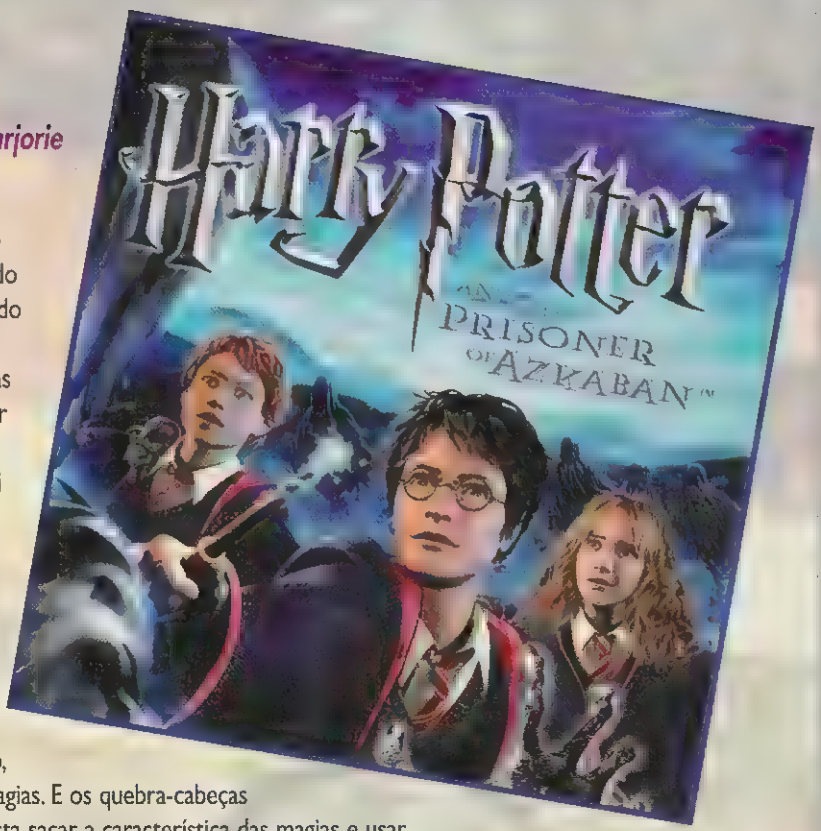


246 - Fique se movimentando e pare fora dos círculos azuis. Desvie de seus tiros, pule do tiro de círculo vermelho e quando ela abaixar e guarda, acerte-a.



247/248 - Após acabar com a fada, Shrek e Fiona tem um final feliz com todos seus comparsas.

Por Marjorie Bros



Harry Potter and the Prisioner of Azkaban

Eletronic Arts
Ação/Adventure
4 jogadores

8.3

Controle 7.0

Os controles são um pouco brutos, difícil de fazer movimentos precisos. Alguns comandos são lentos, principalmente os de menu.

Diversão 8.0

O jogo oferece exploração e ação decente. Existem vários minigames, passagens secretas e muitos itens para coletar.

Gráfico 9.0

Os personagens estão bem montados e bem fiéis aos do cinema. Os cenários possuem peso e texturas bem trabalhados.

Som 8.5

A trilha sonora é semelhante ao do cinema, com orquestras. Os efeitos sonoros são apenas regulares.

Sem controle - *Por M. Kamikaze*

O controle é o ponto fraco do game. Quando se mexem os blocos, a deficiência dos comandos aparece. E o Loading, principalmente no PS2, é meio comprido.

Esse jogo é baseado no terceiro livro da série do bruxinho mais famoso do mundo, de autoria da inglesa J. K. Rowling. Das páginas de Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban, a turminha foi para o cinema e para os games. A versão dos consoles mistura ação e exploração, com muitos combates e quebra-cabeças. Os métodos de ataque são, obviamente, só com magias. E os quebra-cabeças não são tão difíceis; basta sacar a característica das magias e usar aquela que faz sentido. Desta vez, o jogador terá a oportunidade de controlar o trio de amigos: Potter, Ron e Hermione. Claro, cada um tem suas características. Harry é o mais atlético da turma: pode pular entre vãos e usar o mapa. Ron pode usar itens diversos como a bomba de estrume e verificar armários e passagens secretas. E Hermione, por sua vez, possui uma grande variedade de magias e pode passar por baixo de frestas. O jogador pode trocar de personagem a qualquer hora. O enredo gira em torno do sinistro Sirius Black, fugitivo da prisão de Azkaban, poderoso bruxo que seria um dos responsáveis de matar o pai de Harry. Além de Sirius, guardiões conhecidos como Dementadores também prometem atormentar o ano letivo do protagonista. Bom, agora é só pegar a varinha, quer dizer, o controle, tentar viver o terceiro ano de Hogwarts da melhor maneira possível.

Cards do Folio Universitas

Cada série é formada por cinco cards. Ao conseguir quatro deles, você recebe o quinto automaticamente e ganha um bônus.

Série Witches - Bônus: energia de Harry

Card	Onde achar
Morgan le Fay	Missão do livro Glacius
Queen Maeve	Dungeon Corridor
Ignatia Wildsmith	Missão do livro Glacius
Beatrix Bloxham	Dark Arts Classroom

Série Wizards - Bônus: energia de Harry

Merlin	Charms Classroom
Glanmore Peakes	Missão do livro Carpe Retractum
Herpo the Foul	Passagem secreta 4°./7°. andar (use Ron para verificar a estante)
Edgar Stroulger	Missão do livro Carpe Retractum

Série Vampires - Bônus: 20 House Points

Lady Carmilla Sanguina	Lareira da Gryffindor Common Place (use Glacius)
Amarillo Lestoat	Lareira da Study Area do quarto andar (use Glacius)
Sir Herbert Varney	Missão do livro Reparo
Blodwyn Bludd	Fourth Floor Corridor (use Lumos Duo na bola)

Série Goblins - Bônus: 20 House Points

Eargit the Ugly	Loja de Fred & George (100 feijões)
Alguff the Awful	Glanmore Peakes Corridor (use Glacius)
Ug the Unreadable	Loja de Fred & George (use Glacius)
Urg the Unclean	Loja de Fred & George (use Reparo)

Série Hags - Bônus: energia de Hermione

Babayaga	Storeroom do terceiro andar (use Draconifors)
Melodora Grymm	Glanmore Peakes Corridor (use Snufflifors nos livros)
Leticia Somnelons	Study Area do quarto andar (use Snufflifors nos livros)
Old Mother Hubbard	Loja de Fred & George (parede secreta; use Ron)

Série Giants - Bônus: 20 House Points

Bran the Bloodthirsty	Glanmore Peakes Corridor (parede secreta; use Ron)
Cyclops	Loja de Fred & George (100 feijões)
Goliath	Glanmore Peakes Corridor (use Reparo)
Morholt	Secret Passage do terceiro andar (use Draconifors/Carpe Retractum)

Série Dragons - Bônus: energia de Ron

Common Welsh Green	Desafio da Stink Pellet (acerte 5)
Hebridean Black	Desafio da Stink Pellet (acerte 10)
Hungarian Horntail	Desafio da Stink Pellet (acerte 15)
Romanian Longhorn	Desafio da Stink Pellet (acerte 20)

Série Beasts - Bônus: 20 House Points

Imp	Passagem secreta 3°./2°. andar (use Draconifors)
Doxy	Passagem secreta 2°./4°. andar (use Draconifors)
Bowtruckle	Secret Passage do terceiro andar (use Draconifors)
Billywig	North Wing (sétimo andar)

Série Classical Beasts - Bônus: energia de Ron

Giant Squid	Fourth Floor Corridor
Manticore	Boys' Dormitory (baú de Ron)
Unicorn	Nas escadas entre o pier e a fonte
Mountain Troll	Missão do livro Glacius

Série Quidditch - Bônus: energia de Harry

Cyprian Youdle	Boys' Dormitory (baú de Harry)
Jocelind Wadcock	Sixth Floor Corridor
Leopoldina Smethwyck	Missão da Marauders Map
Roderick Plumpton	Loja de Fred & George (com Ron)

Páginas da Folio Bruti

É um livro que mostra dados dos monstros que aparecem no game.

Página	Onde achar
Dementors	Automático
Billywig	Missão do livro Glacius
Chizpurfle	Potions Classroom
Doxy	Missão do livro Carpe Retractum
Dragonfly	Passagem secreta 4°./7°. andar (use Ron para verificar a estante)
Fairy	Secret Passage do segundo andar
Fire Seed Bush	Dungeon Study Area
Flying Seahorse	Loja de Fred & George (100 feijões)
Ghoul	Fifth Floor Display Corridor
Hinkypunk	Fifth Floor Corridor
Hippogriff	Perto das escadas que levam ao pier
Pixie	Missão do Marauders Map
Red Cap	Missão do livro Reparo Challenge
Salamander	Missão do livro Glacius Challenge
Troll	Gryffindor Common Room (verifique estante com Ron)
Venemouse Tentacula	Girls' Dormitory (baú de Hermione)

Perdidos e achados

Há objetos que foram perdidos pelos alunos na escola. Pegue-os e devolva-os no mural da Gryffindor Common Room. Cada item confere 10 House Points exceto o último, que vale 30 pontos.

Objeto	Onde achar
Prefect Badge	Entrance Hall (atrás do relógio da Hufflepuff)
Rememberall	Stone Circle (Hogwarts Grounds)
Potion Vial Case	Study Area do segundo andar
Dragon Hide Gloves	Dark Arts Classroom
Owl Post Parcel	Corredor do pêndulo do relógio entre a Entrance Hall e a Hogwarts Ground
Key	First Floor Corridor (atrás da estátua)
Telescope	Pier
Daily Prophet Newspaper	Hospital Wing
Brass Scales	Charms Classroom
Potion Jar	Potion Study Area

Desafio da Stink Pellet

Comprando a Stink Pellet na loja, a dupla desafiará Ron a colocar os itens em potes especiais, espalhados pela escola. Mire no receptáculo e atire o item. A cada cinco locais encontrados você ganha uma card da dupla. Veja a lista dos locais:

Fat Lady's Corridor
North Wing (sétimo andar)
Grand Staircase entre o sexto e sétimo andar
Loja de Fred & George
East Wing do sexto andar
Muggle Studies Corridor
Grand Staircase acima da porta do quarto andar
Fourth Floor Corridor
Fourth Floor Corridor (acima da porta do Hospital Wing)
Third Floor Corridor
Dark Arts Classroom
Secret Passage do segundo andar
Transfiguration Corridor (atrás da estátua; use Ron para abrir porta secreta)
Transfiguration Classroom (suba pelo armário)
Transfiguration Classroom (suba pelo armário)
Térreo descendo a Grand Staircase
Entrance Hall (perto do relógio de areia)
Dungeon Corridor
Dungeon Corridor
Potions Classroom

Desafio das estátuas

Com Hermione, verifique o Dark Force Book Chapters e a dupla irá propor um desafio. Hermione deverá achar todas as nove estátuas do game. Cada três estátuas você poderá ler um capítulo. São três no total. Veja onde encontrá-los:

Bridget Wenlock	Seventh Floor Corridor
Gondolin Oliphant	Passagem secreta 2°./4°. andar (use Draconifors)
Hengist of Woodcroft	Fourth Floor Corridor
Glanmore Peakes	Sixth Floor
Bauemont Marjoribanks	History of Magic Classroom
Gunhilda of Gorsemoor	Gunhilda of Gorsemoor Corridor
Gregory the Smarmy	Transfiguration Corridor
Jocunda Sykes	Entrance Hall
Hookey the House Elf	Potion Study Area

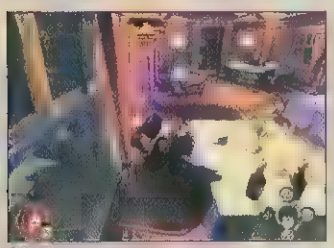
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

The Dementor

1 - Marque o livro e use a magia Flipendo.

2 - Detone a caixa e pegue o item.

3 - Pegue o baú e retire-o da porta. Abra-a.



4 - Marque Crabbe e Goyle e vá atirando Flipendo.

5 - Agora é a vez de Draco Malfoy apanhar. Use a mesma tática.

6 - Recue e fuja dos Dementadores. Se eles tentarem sugar a alma de Harry, rode o direcional até se libertar. Depois, o professor Lupin irá salvar o trio.

Marauder's Map

7 - Mostre o Folio Bruti para Ron. Abra o menu de itens e selecione o Folio Bruti.

8 - Abra o baú para o primeiro card do game. Siga até a Common Room e aprenda a magia Expelliarmus.

9 - Use a Flipendo em Ron, coloque a Expelliarmus num botão a sua escolha e use-a quando Ron soltar sua Flipendo.

10 - Vá para o Sixth Floor e encontre Peeves. Derrote o livro usando o Expelliarmus.

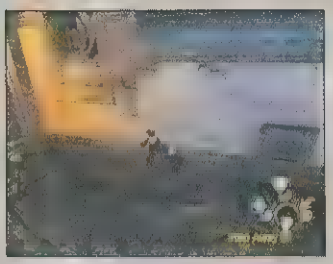
11 - Na mesma sala, quebre a caixa e abra o baú. Pegue o card.

12 - Na Glanmore Peakes' Corridor, detone os três livros com a Flipendo.

13 - Na Disused Toilet, troque de personagem e verifique os casacos e as estantes. Ganhe vários itens. Com Ron, onde há segredos, aparece um efeito nesses locais.

14 - Abra a porta secreta. Você verá o mapa. Siga pela porta. Na sala seguinte, use Harry para pular entre os vãos. Basta correr em direção a eles. Abra o baú e pegue os itens.

15 - Acione primeiro o interruptor da direita, depois o do meio.



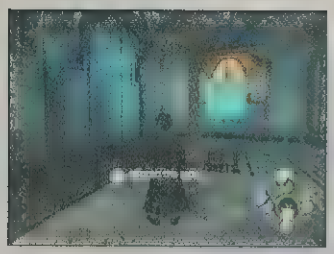
16 - Use o direcional para ficar contra a parede e passe pelo chão estreito. Acione o terceiro interruptor.

17 - Detone os Pixies. Salve Ron. Use o personagem e siga para a sala seguinte.

18 - Pegue o baú e chame seu amigo para levá-lo para o fundo. Na plataforma de cima, pegue o baú.

19 - Mexa no espelho e siga em frente pela plataforma criada.

20 - Na sala seguinte, com Ron, abra as câmaras secretas. Há dois baús e duas salas com fadas. Use a Flipendo na manivela até baixar todo o bloco.



21 - Suba no bloco e na corda, com Harry. Em cima, pegue os feijões ■ espante as fadas. Na sala seguinte, pegue ■ baú, enfrente o livro ■ vá para a parte de cima, onde chamará por Hedwig.

22 - Chame Hedwig e assuma o controle da coruja. Faça-a pegar o mapa.

23 - Entregue o mapa para Harry. Fale com ■ quadro ■ prossiga. Nas salas seguintes, há armaduras fazendo vigilância. Não seja visto.

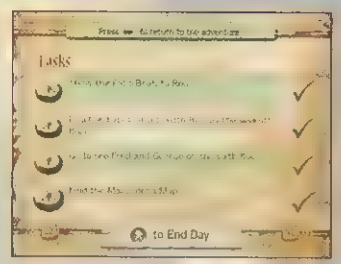
24 - Pressione o interruptor para abrir ■ porta. Dê a volta e abra ■ porta.

25 - Passe pela vigilância ■ abra o baú. Fique encostado na parede para passar por algumas armaduras.

26 - Aqui, use a entradinha para passar pela vigilância.

27 - Perto, há uma salinha com dois baús.

28 - Passe por trás das armaduras; é mais fácil. Não seja visto por Snape. Use para porta para Granmore Peakes' Corridor.



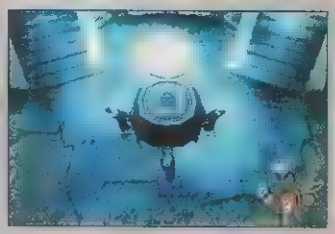
29 - Quando ■ Remebrall piscar, veja a lista de tarefas no menu ■ termine ■ dia. Antes, se quiser, explore ■ escola.

The First Day of Term

30 - Abra o baú de Hermione. Com Ron, na Gryffindor Common Room, verifique a estante a abra uma saleta secreta. Pegue ■ baú. Na Boys' Dormitory abra o baú de Ron.

31 - No corredor, verifique a estante a revele mais uma passagem secreta. Abra outro baú. No Fourth Floor Corridor tem mais baús. Siga para ■ Grand Staircase ■ vá para ■ terceiro andar (Third Floor - Defense Against Dark Arts).

32 - Vá para a Defense Against Dark Arts, onde Lupin dá sua aula. O trio é destacado para pegar a Glacius Spellbook. Desça as escadas ■ enfrente as fadas.

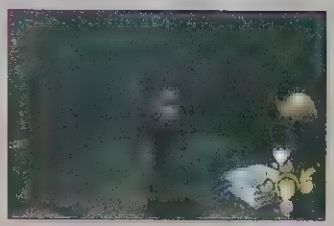


33 - Coloque ■ caldeirão (chame seus amigos) no símbolo circular no chão e abra as grades. Abra o baú. Na sala seguinte acione ■ interruptor.

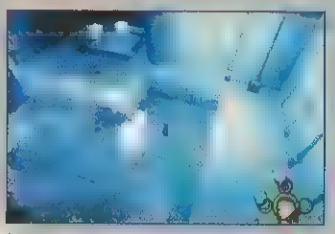
34 - Com Harry, vá mexendo nos espelhos até que chegue ao símbolo. Siga pela passagem e pegue o escudo.

35 - Na sala seguinte, acione ■ mecanismo (use a Flipendo três vezes) ■ faça subir ■ plataforma. Mate as fadas. Use a plataforma para chegar ao outro mecanismo, acione-o, faça subir a plataforma e prossiga. Na parte de cima da sala anterior, acione o mecanismo. Siga para a sala seguinte ■ abra ■ baú. Ele contém energia, use o personagem mais necessitado.

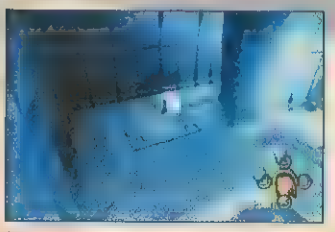
36 - Com Harry, leve a caixa para ■ estante mais baixa, suba as plataformas ■ pegue ■ baú de cima. Troque de personagem, arraste a caixa para um dos interruptores no chão ■ faça com que Ron ■ Hermione fiquem nos interruptores restantes. Acione o interruptor de cima com Harry. Use a escada ■ derrote o livro. Use ■ Expelliarmus.



37 - Com Ron, abra ■ porta secreta. Derrote os lagartos de gelo com ■ Flipendo ■ acione o mecanismo. Derrote as fadas ■ use Hermione para passar pelo pequeno vão de onde saíram as criaturas.

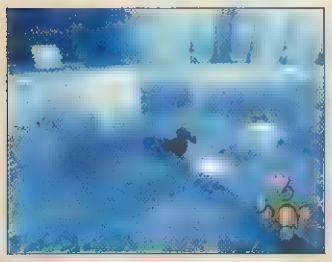


38 - Movimente o bloco de gelo. Suba para a plataforma de cima.



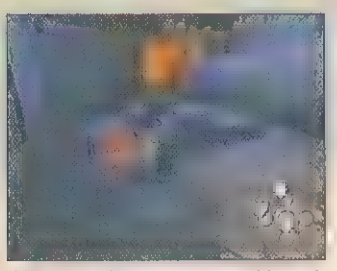
39 - Movimente os blocos de gelo. Arraste ■ gelo para perto da plataforma. Pegue os baús.

40 - Empurre cada um dos blocos para um lado. Depois movimente o bloco mais próximo de Hermione até alcançar o interruptor. Desça.

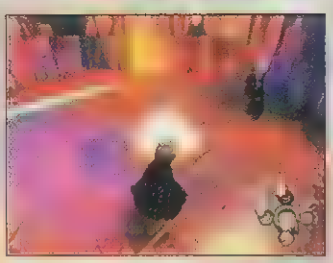


41 - Movimente o bloco de gelo. Pegue o baú e siga para a sala seguinte, onde pegará o Glacius.

42 - Depois de a área esquentar use a magia do gelo para congelar o chão e ir para a plataforma. Abra o baú. Os inimigos de fogo devem ser congelados antes de lançar o Flipendo neles. Siga adiante e pegue outro baú.

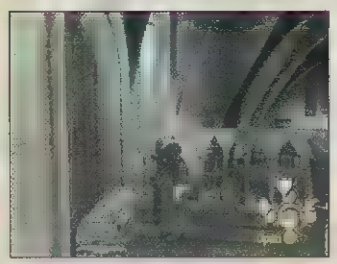


43 - Use a Glacius e crie um bloco de gelo. Use-o para acionar o interruptor. Na plataforma de cima pegue o baú (energia) e siga adiante. Congele a lava e siga.



44 - Use a magia do gelo nos fogos de onde brotam os lagartos.

45 - Hora de enfrentar o chefe. Fique longe dele até que ele vá para o centro, onde solta fogo pela boca. Depois do quarto tiro, acerte a Glacius. O chefe irá implodir (fique longe) e soltar seu braço. Desvie e mande a Glacius no braço. Depois de o fogo extinguir, acerte a Flipendo. Repita o processo com o segundo braço. Depois ele fica soltando fogo direto. Acerte a Glacius.



46 - Na sala de aula, suba a escada e pegue o baú. Vá ao Dungeon Corridor, passe a Potions Classroom e siga para outra sala. Pegue o baú. Saia e em frente abra outro baú. Vá para a Potions Classroom.

47 - Depois da confusão, abra o baú. Carregue Harry em frente ao professor. Pegue as poções, tome uma e use a segunda em Harry. Basta chegar perto dele e usar a poção. Agora, você ir ao sexto andar e comprar as Stink Pellets de Ron e a Dark Forces de Hermione. Veja na lista os locais onde se devem jogar as Pellets e encontrar as estátuas. Os objetos perdidos do mural de avisos na Gryffindor Common Room também podem ser encontrados. Termine o dia ou, antes, se quiser, explore a escola.

Neville and the Ghoul

48 - Vá para o quinto andar (Muggle Studies). Enfrente Malfoy e sua turma. Use a Flipendo e e desvio e acabe com a raça deles. Pegue o sapo de chocolate, se quiser. No corredor tem um baú e um pote para acertar a Stink Pellet. Na sala seguinte detone os instrumentos. Pegue o baú.

49 - Na sala com o monstro, verifique a caixa com Ron. Na plataforma de cima, enfrente os brinquedos. Use a Flipendo e o desvio ao mesmo tempo.

50 - Na sala seguinte leia o livro para aprender a Lumos Duo. Use-o nos monstros e, quando eles se tornarem visíveis, use a Flipendo. São duas séries desses bichos. Se a energia estiver no fim, proteja nas caixas e use a poção.

51 - Use a Lumos Duo na bola de vidro e acerte o espelho para que a luz chegue no símbolo. No corredor, pegue o baú com o chocolate. Na próxima sala tem mais brinquedos.

52 - Na última sala enfrente o robô de brinquedo maior. Quando ele abrir o peito, solte a Flipendo e desvie dos mísseis. Ilumine a esfera de vidro. Desça.

53 - Use o Lumos Duo no monstro e encurrale-o para a jaula. Volte para a Gryffindor Commom Room. Se quiser explore a escola, senão termine o dia.

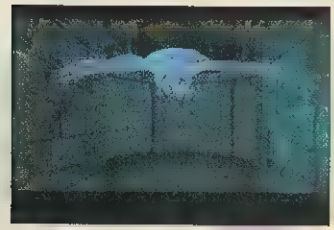
Black Deeds

54 - Vá para o lado de fora (Hogwarts Grounds) e vá para onde emana a luz. Use o Lumos Duo para atrair o inseto (Chizpurfle Carapaces) e leve-o para a planta (Venemous Tentaculas). Pegue o item. Siga para a cabana de Hagrid.

55 - Fique de frente para Bicuço e monte nele. Corra e mantenha pressionado o botão de vôo. Tente pegar todos os morcegos. Ao conseguir graduação A, a tarefa termina. Depois da demo, Harry vai para o hospital. Siga Ron.

56 - Enfrente Peeves. Espere-o jogar o objeto, desvie e mande Flipendo. Continue seguindo Ron até o Dungeon.

57 - Depois de ser empurrado por Malfoy, use Ron para abrir a passagem secreta. Enfrente os Red Caps com o Flipendo. Perto do local onde pousa Hedwig há dois baús.

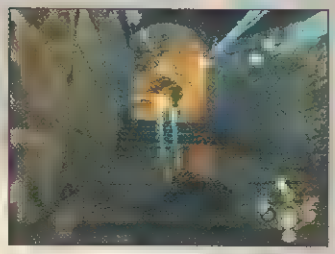


58 - Chame a coruja e guie-o para o local para onde Harry foi empurrado. Hermione irá se juntar ao grupo. Use os meninos para subir a porta e Hermione para passar por baixo. Apague o fogo com o Glacius e siga para a ponte da direita.

59 - Enfrente os Red Caps, congele a água para a subir e prossiga. A ponte será destruída. Quebre a caixa, prossiga e leia o livro para aprender o Reparo, que conserta objetos.

60 - Conserte as caixas para passar. A segunda, empurre para usá-la como plataforma. Conserte as duas pontes e volte para o local do interruptor e conserte a caixa. Suba nela e aperte o interruptor.

61 - Com Ron siga pela ponte e use a Lumos Duo para fazer aparecer os Hinkypunk e detone com o Flipendo. Pegue o baú.

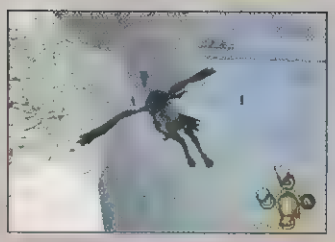


62 - No topo da escada tem um Red Cap meio cascudo. Mande muita magia. Use Hermione na sala seguinte: conserte a caixa e vá por cima do armário para sair da sala. Termine o dia ou, antes, se quiser, explore a escola.

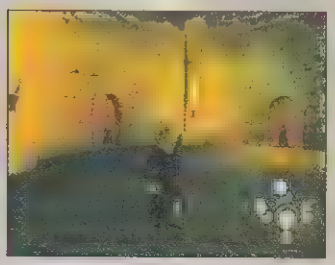
Carpe Retractum

63 - Hora de pegar os ingredientes da aula de poção. Você já tem dois deles. Use o Bicuço e siga para o castelo.

64 - Nesta construção enorme tem dois baús, um perto da escada onde leva a um local isolado. Da foto, siga para o fundo e vire a direita para chegar a uma escada e ver outro baú.



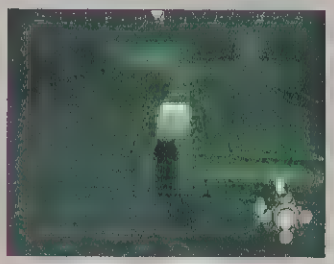
65 - Com Bicuço, vá para os locais onde sai um facho de luz. Pegue as Billywig Sting (seres azuis) voando. Para pegar as Fire Seeds, use a Glacius para apagar o fogo. Vá para a Potions Classroom, que se chega pelo andar térreo. Depois da aula vá para o segundo andar e siga para a Charms Classroom. Harry e sua turma buscarão a magia Carpe Retractum. Na primeira sala congele as tochas e mande Flipendo.



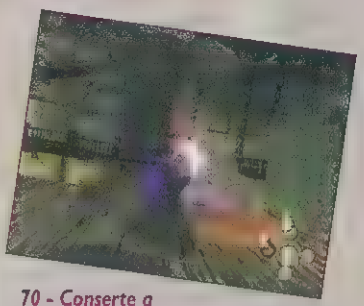
66 - Na sala seguinte, esfrie os interruptores e faça Ron e Harry segurar em dois deles. Hermione aciona o terceiro. A plataforma cairá e o trio enfrentará uma série de Red Caps. Mande Flipendo. Embaixo, há uma porta daquelas que Hermione tem que passar por baixo.

67 - Congele o lago e avance. Pegue o baú, acione o interruptor e siga pela porta perto do escudo. No corredor, enfrente mais alguns inimigos e pegue os antídotos (poções verdes).

68 - Os Doxys podem te envenenar, se isso acontecer use a poção. Nesta sala, enfrente um Doxy por vez. Congele a água e suba na plataforma de cima, onde tem poções e um interruptor. Depois, vá para a plataforma e espelho e vire-a a fim de acertar a bola de cristal.



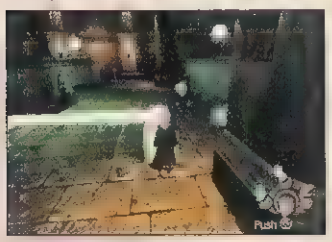
69 - Use o Glacius na água para formar um bloco. Da posição inicial, empurre o bloco para a esquerda e depois para frente. Quebre as duas caixas, mas deixe a da direita, fora da tela, intacta (ou conserte-a se estiver quebrada). Empurre o bloco para a direita. Conserte a caixa mais à esquerda. Quebre a caixa próximo do bloco e empurre-a para a esquerda e, depois, para o interruptor. Vá para a próxima sala. Enfrente mais Red Caps.



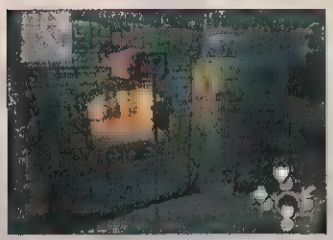
70 - Conserte a engrenAgem e acione-a três vezes com a Flipendo. A ponte de pedra descerá. Siga o caminho, pegue o baú e acione o interruptor.

71 - Com Harry, suba na corda e ande pelo caminho estreita para a esquerda; acione o interruptor e ficará preso. Siga em frente, com Ron e Hermione, pela porta aberta. Pegue o baú, conserte a ponte e detone os inimigos. Na sala, use Lumos Duo de Ron para acabar com os Hinkypunks.

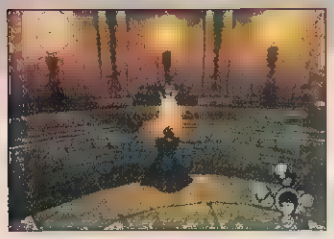
72 - Congele a água e faça Ron subir na plataforma e acionar a bola de cristal. Depois, suba na plataforma do espelho e vire-a.



73 - Congele a água embaixo da bolinha luminosa e empurre-a para que a luz chegue ao olho. Não precisa ficar parada, basta passar pelo olho. Use a escada que se formou e siga em frente. Mais Hinkypunks para matar. De volta a grande sala circular, acione o interruptor e pegue o baú. Libere Harry, volte o caminho e faça-o pular para a ponte de concreto.

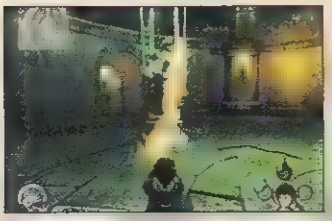


74 - Suba a corda e siga para a direita para encontrar o mecanismo. Flipendo três vezes nele. Volte para a ponte e vá para a entrada. Seguindo o caminho encontrará o livro com a Carpe Retractum. Mate os Red Caps perto da estátua de dragão.



75 - Acione a Carpe Retractum no dragão e coloque o direcional para trás até que seja lançado para frente. Puxe a ponte e os escudos dos Red Caps com a mesma magia. Saia da sala, atravesse a salinha e use a outra porta. Puxe a ponte com a Carpe Retractum. Faça isso dos dois lados da ponte.

76 - Volte para a salinha e abra a portinha com a Retractum. Hermione passa por baixo e poderá abrir a grade ao acionar o interruptor. Um batalhão de Red Caps os esperam. Retractum nos escudos! Na sala seguinte há um chefe.

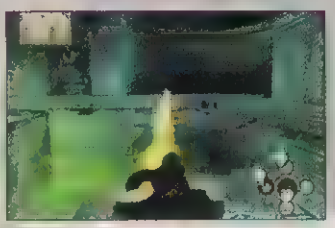


77 - Espere a armadura parar de girar e Retractum nos escudos. Fuja do escudo e quando ele se levantar e mostrar o núcleo verde no peito, mande Flipendo. Faça isso com todos os escudos. Depois, a armadura pegará umas espadas. Espere-o parar de girar e mande a Retractum na cabeça. Ela cairá e é o fim do chefe. Volte para a sala de aula e termine o dia. Antes, se quiser, explore a escola.

The Patronus

78 - Siga para o quarto andar. Entre na sala History of Magic Classroom. Professor Lupin pedirá a Harry para que busque a magia Expecto Patronus, que combate os Dementadores.

79 - Na primeira sala, empurre a peça sobre o trilho até o destino. Use a Carpe Retractum para passar para o outro lado, usando a estátua de dragão. Encaixe novamente a peça. Siga para a sala seguinte.

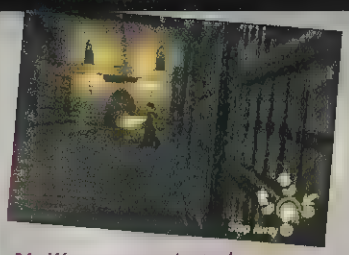


80 - Use a Retractum nas estátuas disponíveis. Fuja do Dementador Boggart e vá encaixando as quatro peças que existem nesta sala. É uma peça em cada canto. Se o Dementador tentar sugar sua alma, gire o direcional para resistir. Ao encaixar a quarta peça você poderá ir para a saída.

81 - A estátua para a saída estará disponível. Na sala seguinte, mande a Retractum e leia o livro.

82 - Use a Expecto Patronus três vezes no Dementador e acabe com ele. Voltando à sala de Lupin, use Hermione para passar pela grade. Leia o livro, aprenda a Draconifors e use-a na estátua de dragão para fazê-la cuspir fogo e queimar a cortina.

83 - Na sala em que Snape e Lupin estiverem conversando, siga para a estátua de dragão, mande a Draconifors e revele a porta Secret Way to the Second Floor. Abra os baús, encontre a estátua e siga para o segundo andar. Na próxima sala transforme os livros em ratos com a Snuffifors. Tem um baú também. Queime mais uma cortina e siga.



84 - Vá para o terceiro andar. Quando o vigia estiver de costas, siga para o dragão, use a Draconifors e vá para o outro lado. Espere o cara passar e abra a porta, revelando um card.

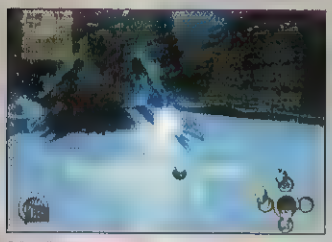
85 - Lá embaixo há um lugar para depositar a Stink Pellet. Com isso todos os 20 locais da Pellet já podem ser acessados e a missão das estátuas também podem ser completadas.

86 - Agora, quase todos os mecanismos podem ser acionados já que você possui a maioria das magias. Conserte vasos e gramofones; congele água e fogo; use a dragão para queimar cortinas; use a Retractum para puxar itens e se agarrar nas estátuas; e ilumine globos de vidro. Na loja do sexto andar você pega os prêmios. Volte para o terceiro andar e siga para a Gunhilda of Gorsemoor Corridor.

87 - Desvie do olhar das armaduras e siga para a estátua. Enfrente Malfoy e sua turma. Os dois baús contêm energia.

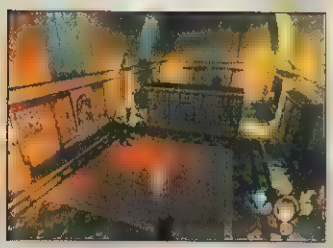
88 - Depois, conserte a estátua de

dragão com a Reparo e mande a Draconifors para expulsar as fadas da árvore. Acerte ■ Flipendo nelas e congele-as no chão para que possam ser recolhidas. Pegue três exemplares.



89 - Depois, uma porção de Dementadores aparecerá. Use a Expecto Patronus para afugentá-los enquanto Ron e Hermione tentam arrombar o portão. Se tentarem sugar sua alma, mexa no direcional para se desvencilhar.

90 - De volta ■ Gunhilda of Gorsemoor Corridor, suba ■ escada da esquerda, queime a cortina ■ entre na Storeroom. Dentro tem dois baús. Use a outra porta, use a Retractum de Potter e pegue ■ baú. Vá para a Gryffindor Common Room, no sétimo andar. Depois de encontrar Peeves siga para a North Wing.



91 - Use ■ Dungbombs de Ron para distrair os Trolls e siga em frente. Você vai precisar de pelo menos quatro bombas. Siga para a Fat Lady's Room e, dali, para a Gryffindor Common Room. Termine o dia.

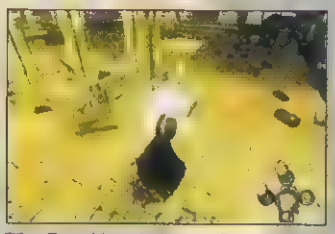
Hollow Victory

92 - Siga para o jardim da escola e procure pelos ingredientes. Enfrente os Doxys; cuidado com o veneno. Leve algum estoque de antídoto.

93 - Use ■ Carpe Retractum para pegar os ovos. Com Hermione, monte em Bicuço siga para ■ fonte.

94 - Use ■ Draconifors para fazer queimar as libélulas. Pegue-as. Com Harry, siga para pier, perto da lagoa.

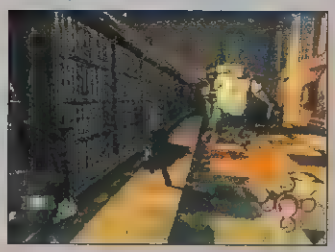
95 - Use a Retractum para pegar ■ Flying Seahorses. Puxe o direcional pouco ■ pouco para não deixar os cavalos-marinhos escaparem. Siga para ■ Potions Classroom.



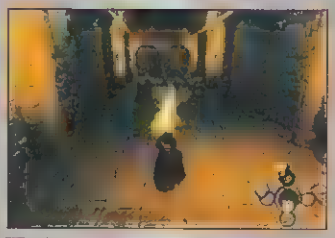
96 - Com Hermione, use Bicuço e chegue no pátio interno, perto do relógio. Use ■ Glacius para subir na plataforma e use ■ Draconifors para fazer cair o baú.

97 - Agora siga para ■ estádio da Quidditch Cup, no portão, à direita da foto. Termine o dia.

Expecto Patronum!



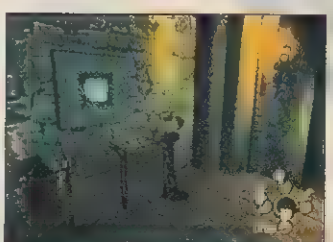
98 - Saia pela North Wing. Como sempre use ■ Dungbmbs para distrair os Trolls. Siga para ■ cabana de Hagrid. No fim, Ron será raptado.



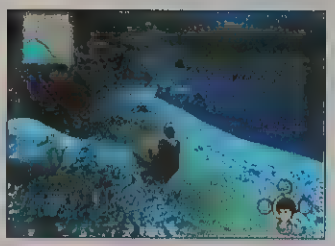
99 - Dentro da árvore, a primeira leva de inimigos são ■ Red Caps. Use ■ Retractum para tirar-lhes o escudo e mande Flipendo.

100 - Depois, vem as salamandras de fogo. Apague ■ fogo com ■ Glacius ■ depois use ■ magia nos lagartos, para depois usar ■ Flipendo. Use a Retractum para puxar ■ ponte. Pule ■ puxe do outro lado também. Mais salamandras para matar.

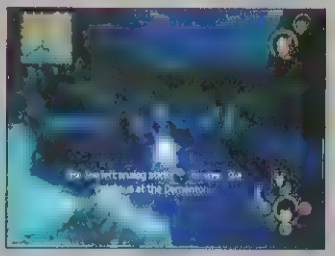
101 - Na sala seguinte há Doxys. Cuidado com o veneno. Aqui, conserte ■ caixa e use-a como plataforma.



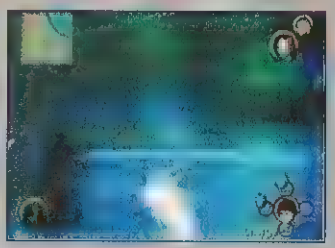
102 - Destrua os Red Caps e traga o baú para perto do interruptor. Aperte-o.



103 - Depois das cenas, arraste Sirius Black. Se os Dementadores tentarem sugar ■ alma, mexa no direcional.



104 - Use ■ Expecto Patronus para afugentar os Dementadores.



105 - Depois de voltar no tempo, carregue o botão da Expecto Patronus, desvie dos Dementadores (desvie pela direita), corra com ■ botão Charge e ataque os Dementadores que estão atacando Sirius, Potter e Hermione. Acerte ■ magia cinco vezes.

106 - Monte em Bicuço e vá para ■ alto da Torre.

The Last Day of Term

107 - Fale com Dumbledore ■ veja ■ final. Aliás, que final?

E3: UMA DÉCADA ACOMPANHANDO O CRESCIMENTO DA INDÚSTRIA

Antes de 1995, não exstia, nos EUA, uma feira dedicada somente aos jogos, seja de videogame ou PC. As novidades do setor eram apresentadas na Consumer Electronic Show, a CES, que reúne o que há de mais moderno no mundo da eletrônica. Mas, como ano a a ano, o setor de jogos estava crescendo, foi feito uma feira exclusivamente para esse mercado. A feira recebeu o nome de Electronic Entertainment Expo, E3, e a primeira edição teve início em 1995. Já começcou arrasando, mostrando os videogames de 32 bits que mudariam o panorama das forças entre Nintendo, Sega e Sony.

1a edição - 1995

11 a 13 de maio

A primeira E3 já mostrou a que veio. Foi a estréia dos consoles PlayStation da Sony, Sega Saturn e Nintendo 64. A escalada da Sony no mundo dos videogames estava para se anunciar. Além desses, outro aparelho debutou no Los Angeles Convention Center. Anunciado como revolucionário, o primeiro videogame a mostrar gráficos verdadeiramente 3D, o Virtual Boy não conseguiu se firmar. O Jaguar CD, Neo Geo CD e o 32X, uma expansão do Mega Drive, também estavam expostos. Os jogos de destaque foram Killer Instinct, Donkey Kong Country 2, Chrono Trigger, Mortal Kombat 3 e Ogre Battle de Super NES; Weapon Lord, VectorMan, The Adventures of Batman and Robin e Comix Zone para Mega Drive; Ridge Racer, Tekken e Ace Combat para PlayStation; Virtua Racing, Virtua Fighter, Daytona USA, Night Warriors, Panzer Dragoon e Virtua Cop de Saturn.

2a edição - 1996

16 a 18 de maio

Adiado muitas vezes, finalmente o console Nintendo 64 ganho data de lançamento nos EUA: 30 de setembro. A E3 1996, então, foi a oportunidade para experimentar a nova máquina, que começou promissor com uma linha de jogos que incluía Super Mario 64, Mortal Kombat Trilogy, Killer Instinct Gold e GoldenEye 007. O Super NES ainda tinha força com Donkey Kong Country 3, Super Mario RPG e Marvel Super Heroes: War of the Gem. O Mega Drive já não tinha a mesma garra, foi só um Virtua Fighter Animation e alguns poucos jogos. A era mesmo dos consoles de 32 bits. PlayStation e Saturn receberam Mortal Kombat Trilogy e Street Fighter Alpha 2. O PlayStation tinha a Namco, que fez Soul Blade e Tekken 2 rodar no videogame, que ainda tinha Crash Bandicoot e Arc the Lad. O Saturn vinha para a briga com Virtua Cop 2 e Fighting Vipers, além de lançar um adaptador para conectar o videogame na internet.

3a edição - 1997

19 a 21 de junho

A terceira edição saiu de Los Angeles e foi para o Georgia World Congress Center e o Georgia Dome, em Atlanta. A Nintendo mostrou o Rumble Pack e o primeiro jogo para o periférico: Star Fox 64. Outros jogos de N64 incluíam os que viriam a ser The Legend of Zelda: Ocarina of Time e F-Zero X. Os jogos da Rare também foram atrações com GoldenEye 007 e Banjo-Kazooie. O PlayStation atacou com Final Fantasy VII, Tomb Raider II, Parappa the Rapper e Metal Gear Solid. A Sega anunciou a redução de preço do Saturn. No campo dos jogos ficou com Sonic Jam e uma compliação dos Sonic lançados para o Mega Drive. Entre as softhouses, quem se destacou foi a Capcom. Mostrou Marvel Super Heores para PS e Saturn e uma linha completa de Resident Evil: a versão Director's Cut e Resident 2 para PS e o primeiro game para Saturn e PC.

EDITORA OPTION

SUPER GAMEPOWER

ANO 10 - Nº 113

REDAÇÃO

Editora
Karen Colosso
karen@sgponline.com.br

Arte
Editora Option Studio

Assistente Editorial
Akira Suzuki

Colaborador
Mauricio Pedersen (jogos).

PUBLICIDADE

Profit Comunicação
Luiz Fernando
(0xx11) 5579-1370

Editora Option Ltda.

A REVISTA *SUPERGAMEPOWER* ESTÁ SENDO EDITADA PELA EDITORA OPTION, SOB LICENÇA DA EDITORA NOVA CULTURAL.

P O O L
e d i t o r a

Conselheira
Lúcia Machado

Conselho de Jornaleiros
José Antônio Mantovani,
Ruy Mendonça e Waldir Amado

Publicidade e Novos Negócios
Alessandra Machado
(Lelê) lele@lmx.com.br
Lilian Neves - lilian@lmx.com.br

Impressão
Plural Gráfica

Distribuição
Dinap

Publicação Mensal
Distribuição Nacional
Central de Atendimento
(11) 3865.3832

Pool Editora, uma Empresa
do Grupo LM&X

Rua Cardoso de Almeida, 60 cj. 162
Tel. 11 3865-4949
Perdizes São Paulo SP 05013.000
pooleditora@lmx.com.br
LM&X Ltda.

SUPER GAMEPOWER

Próxima Edição

Silent Hill 4: The Room! Isso mesmo, este jogaço será o detonado do mês que vem.

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER
Da Edição nº 91 em diante, peça os exemplares pelo telefone (011) 6335-3080

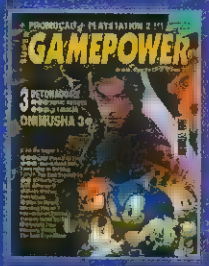
EDIÇÃO 112

Shrek 2 (PS2, XBOX, PC e Cube); Van Helsing, NBA Ballers, LMA Manager 2004 e Red Dead Revolver (PS2 e XBOX); Guilty Gear XX #Reload: Midnight Carnival (XBOX); UFC: Sudden Impact, World Tour Soccer 2005 e Syphon Filter: The Omega Strain (PS2); Kirby: Great Labyrint of the Mirror, Metroid: Zero Mission e Mario Golf: Advance Tour (GBA).

EDIÇÃO 111

Malice (PS2 e XBOX); Alias (PS2, XBOX e PC); Dead Man's Hand (XBOX e PC); Splinter Cell: Pandora Tomorrow (PS2, XBOX, PC e GBA); Samurai [illegible] (PS2, XBOX e GC); The Suffering: Ft [illegible] Night 2004 (PS2 e XBOX); Tenchu: Return from Darkness (XBOX); Forbidden Siren, Champions of Norrath: Realms of EverQuest (PS2); Metal Gear Solid: The Twin Snakes (GC).

EDIÇÃO 110



Puyo Pop Fever (PS2, XBOX, GC, PC e Dreamcast); James Bond 007: Everything or Nothing, Pitfall: The Lost Expedition (PS2, XBOX e GC); Baldur's Gate: Dark Alliance II (XBOX e PS2); Ninja Gaiden, Breakdown, Unreal II: The Awakening (XBOX); Rise to Honor, Winning Eleven 7 International Edition, Airforce Delta Strike (PS2); Metroid: Zero Mission, Pitfall: The Lost Expedition (GBA).

EDIÇÃO 109

I-Ninja (PS2, XBOX, GC e PC); The Sims: Bustin' Out (PS2, XBOX e GC e GBA); Sonic Heroes (PS2, XBOX e GC); Deus Ex: Invisible War (XBOX e PC); Magatama: Orogi Myth of Demons (XBOX); Resident Evil: Outbreak, Seven Samurai 20XX, Pride GP 2003, Front Mission 4, Kuroichi: Fullmetal Alchemist (PS2); Rockman.Exe 4: Tournament Red Sun/Blue Moon, Sonic Battle (GBA).

EDIÇÃO 108

XIII, Need For Speed: Underground (PS2, XBOX, GC e PC); Medal Of Honor: Rising Sun, R: Racing Evolution, Crash Nitro Kart (PS2, XBOX e GC); Legacy of Kain: Defiance (PS2, XBOX e PC); Project: Gotham Racing 2 (Xbox); Fatal Frame 2, Dragon Ball Z: Budokai 2, Kya: Dark Lineage (PS2); Mario Kart: Double Dash (GC), Mario & Luigi: Superstar Saga, BeyBlade (GBA).

EDIÇÃO 107

Prince of Persia: The Sands of Time, Bob Sponja, Lord of the Rings: the Return of the King, Tartarugas Ninja (PS2, XBOX, GC e PC); SSX3, Tony Hawk's Underground (PS2, XBOX e GC); O Tigre e o Dragão (XBOX e GBA); Dinossaur Hüntinng, Grabbed by the Ghoulies (Xbox); Socom II, Way of the Samurai 2 (PS2); The Lion King 1 + 2, Oddworld: Munch's Oddysee (GBA).

DETONADOS

Edição 112 - Pokemon Colosseum (GC) e Hitman: Contracts (PS2, Xbox e PC)

Edição 111 - Ninja Gaiden (Xbox), James Bond 007: Everything or Nothing (PS2, GC e Xbox)

Edição 110 - Onimusha 3 (PS2), Sonic Heroes (PS2, GC e Xbox), I-Ninja (PS2, GC, Xbox e PC)

Edição 109 - Fatal Frame II (PS2), Beyond Good & Evil (PS2, GC, Xbox, PC)

Edição 108 - Prince of Persia: The Sands of Time (PS2, GC, Xbox, PC), Tony Hawk's Underground (PS2, GC, Xbox)

Edição 107 - Castlevania: Lament of Innocence (PS2), Freedom Fighters (PS2, GC, Xbox, PC), Viewtiful Joe (GC)

Edição 106 - Maximo Vs Army of Zin (PS2), [illegible] (GC)

Edição 105 - Futurama (GC, PS2, Xbox), Chaos Legion e Rockman X7 (PS2)

Edição 104 - Wario World (GameCube), Tomb Raider: The Angel of Darkness (PS2)

Edição 103 - Hulk (GC, PS2, Xbox, PC), Silent Hill 3 (PS2)

Shopping SGP

Coloque o seu anúncio com preços promocionais. Se você não tem o seu módulo, nós montamos. Ligue e consulte!

Novo tel.: 0xx11 6335-3080

VIENA GAMES
TUDO EM VIDEOGAMES
SEDEX PARA TODO O BRASIL
FINANCIAMOS EM ATÉ 15 VEZES (CHEQUE OU CARNÊ)
Av. XV de Novembro, 396
Centro - Ferraz de Vasconcelos - SP
TEL. (0XX11) 4674-5850 - 4676-1395

PLANET GAMES
• Todos os consoles e acessórios
• Assistência técnica
• Despachamos via Sedex para todo Brasil
Financiamos em até 12x no cheque ou carnê
Compre através do site
www.planetshopping.com.br
contato@planetshopping.com.br
Fone:(11) 6987-2641/6949-5195
Av. Mendes da Rocha, 95 - Vila Sabrina - São Paulo - SP

ROCK LASER Games
Assistência Técnica Especializada
www.rocklaser.com.br
Aparelhos e Acessórios Novos e Seminovos
Sedex para Todo o Brasil
✓ Compra
✓ Vende
✓ Troca
✓ Financia
Atacado e Varejo
Aceitamos todos os cartões de crédito e pagamentos em cheque
Av. Guilherme Cotching, 1808 - Vl.Maria
Tels: (11) 6954.4332 / 6631.9979

CRAZY GAMES
LAN HOUSE - INTERNET
Venda e Locação de Games
Mais de 400 jogos de PS2 e GameCube para locação
Av. Miguel Estéfano, 240 - Saúde - SP
a uma quadra do Metrô Saúde
Tels.: (0xx11) 578-6353 - 5072-6847

SETGAMES
PS2 GC XBOX
R. Min. Jesuíno Cardoso
Nº 498 - Vila Olímpia
FONE: (0XX11) 3842-7185

WONDER GAMES
Compra, venda e troca
Venda de console jogos e acessórios em geral
PS2 - PSOne - GameBoy Advanced
Super Nintendo - Nintendo 64
Gameboy Color - Xbox
ENTREGAMOS VIA SEDEX
Assistência Técnica
Destravamento PS2 - PSOne - Xbox - Saturn
Aceitamos todos os cartões de crédito e parcelamos em até 12 vezes pelo cartão e até 15 vezes pela financeira
R. José Bonifácio, 286 - Largo São Francisco
Fone: (11) 3106-2612 - Centro - SP
Rua São Bento, 43 - Loja 22 - Fone/Fax (11) 3105-2797

KARATE
DE COMBATE SEIWAKAI
Aulas de Karate e Kick-Boxing Ministradas pelo Prof. Edivan Souto Vice Campeão Mundial de Categorias e Campeão Internacional
NOVO ENDEREÇO
Av. Pedro Bueno, 1254 - Aeroporto
Fone.: (011)5031-0874
Para maiores informações:
www.seiwakai.ubbi.com.br

A Firma Games

Assistência Técnica Especializada

- Desbloqueio
- Unidade Ótica
- Transcodificação
- Fonte
- Consertos em Geral
- Atendemos todo o Brasil

ORÇAMENTO GRÁTIS TODAS AS MARCAS E MODELOS

☎ (11) 6971-1260/R:329 - 3461-8562

Site: www.afirmagames.com.br

R. Leite de Moraes, 67 - Norte Shop - Cj. E1- Metrô Santana

Elite Games

Promoções Quero Tudo!

Playstation One

R$ 349,99

Playstation 2

R$ 999,99

Despachamos para todo o Brasil
Visiste nossa loja virtual:
www.eduardusgames.com.br

Televendas: Fone: (11) 3104-5026 / Fax: 3105-5697
games@eduardusgames.com.br
www.egbrasil.com.br

Assistência Técnica - Aparelhos - Jogos - Acessórios

CASTOR GAMES.COM

APARELHOS - JOGOS - ACESSÓRIOS
ASSISTÊNCIA TÉCNICA

PARCELAMOS TUDO EM 5 VEZES.

Novo Endereço Rua Itapeti, 886
Bairro do Tatuapé...São Paulo-SP

FONE: 6191.7205 / 6192.7761
contato@castorgames.com - www.castorgames.com

Acessórios - Assistência Técnica - Aparelhos - Jogos - Acessórios - Assistê

MG GAMES

GBA Advance
a partir de R$ 230,00

Game Cube
R$ 490,00

Nintendo 64
a partir de R$ 120,00

PlayStation 2
Modelo 50.001

XBox

Jogos para Game Cube

Jogos para PS1, PS2, fitas para Super Nintendo, Mega Drive.
Preços especiais para lojista sob consulta.
Consulte-nos sobre outros aparelhos, jogos e acessórios.

mggames@ig.com.br

Tel.:(0xx11) 6909-7167

CORREIOS

Despachamos para todo o Brasil

ELE

A MAIOR

Vendas, trocas e consertos.

PS2 GAME BOY ADVANCE XBOX

SEDEX

www.eletromil

O melhor preço e a maior garantia!

TROMÍL

LOJA DO BRASIL

N-GAGE NOKIA

SEGA

PlayStation

Promoção

Camera Eye Toy
PS2
Por Apenas
R$ 300,00

Tela Portátil GC
Por Apenas
R$ 350,00

Memory Card
Original
R$ 67,50!

Tapete PS1 PS2
Por Apenas
R$ 59,50

Tela Portátil PS2
Por Apenas
R$ 429,00

Nintendo 64 acompanha 1
Controle, 1 jogo, 1 Rumble Pack
+ 1 Memory Card + 1 bolsa
R$ 120,00

Controle PS2
Por Apenas
R$ 79,50

Tela Potátil XBox
Por Apenas
R$ 429,00

games.com.br

R. Sta. Ifigênia, 348 - 1º and. - loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
Aberta de seg. a sex. 8:30 às 18:00H e sáb. 8:30 às 17:00H
Fone/Fax: 221-1740 - 3362-2306 - 3362-2308 - 3337-5557 - 3362-2309 - 3337-0158

ARY VICTOR ELETRÔNICA-LTDA

Vendemos, Consertamos e Trocamos Aparelhos

Aceitamos Cheque -pré

R. Mariano Sendras dos Santos s/n

(Edificio Shopping Center, Quadra 05 e Lj. 02)

Cep. 25010-080 - Duque de Caxias - RJ

Tel.: (21) 2671-8601 / 2782-2068